L'EDIZIONE ITALIANA DI EDGE

N°007 - NATALE 2007 €6,00

# GAME PRO

NINTENDO | SONY | MICROSOFT | PC | PORTABLE | COIN-OP | SET-TOP | ONLINE

## ANTEPRIME

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
**FINAL FANTASY: REVENANT WINGS**
SOULCALIBUR LEGENDS
**NO MORE HEROES**
NINJA GAIDEN 2
**TIME CRISIS 4**
DEAD SPACE
**PATAPON**
TUROK
**ALTRI...**

## RECENSIONI

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
**RATCHET & CLANK FUTURE**
THE EYE OF JUDGMENT
**SUPER MARIO GALAXY**
ASSASSIN'S CREED
**SINKING ISLAND**
MASS EFFECT
**CONAN**
CRYSIS
**ALTRI...**

# L'IMPERO COLPISCE ANCORA

**Sony torna all'attacco con la sua nuova PS3**

# SUPREMAZIA AEREA ASSOLUTA

NOVEMBRE 2007

# ACE COMBAT™ 6

## Fires of Liberation

***Unisciti alla rivoluzione dei combattimenti aerei!*** **Sali a bordo dei tuoi aerei da combattimento preferiti e affronta epiche battaglie su vasta scala alla velocità del suono.**

- **Vivi le zone di guerra con dettagli fotorealistici!**
- **Dimostra la tua supremazia a livello mondiale nelle modalità multiplayer a 16 giocatori!**
- **Scegli il tuo approccio tattico all'interno di un enorme teatro di battaglia!**
- **Comanda unità da combattimento aeree, navali e terrestri!**
- **Pilota autentici aerei da guerra ricreati perfettamente in ogni dettaglio!**
- **Vivi autentici drammi sui campi di battaglia!**

*Illustration created from actual in-game footage

12+ www.pegi.info

**www.atari.it**
**www.acecombat.eu**

**PROVA**
**LA DEMO SINGLE PLAYER**
**DISPONIBILE SU XBOX LIVE!**

namco

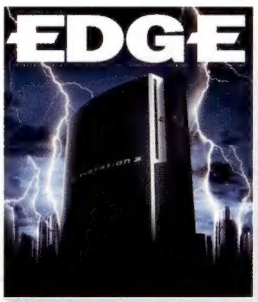
XBOX 360. XBOX LIVE.

BANDAI NAMCO Games

ATARI

ACE COMBAT™ 6 & © 2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS. Distributed by ATARI Europe SASU All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions. © JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION © GeoEye © INTA Spaceturk © DigitalGlobe/HitachiSoft

di Marco Accordi Rickards
Metalmark




L'ultimo *Zelda*, nella sua incarnazione DS, è talmente intelligente nella gestione dei controlli da far perdere la testa: si gioca chiedendosi come mai non si è sempre giocato così. Una croce sulle croci direzionali: pura iconoclastia, luddismo videoludico, se preferite. Giochi come questo fanno veramente riflettere sulla portata, a lunga distanza, della duplice rivoluzione Nintendo di DS e Wii, una combo che può davvero incidere un solco profondo nel Videogioco, cambiarne veramente il volto. La prossima generazione arriverà tardi, questo è certo, ma potrebbe segnare uno scenario completamente nuovo. I controller saranno l'unica cosa a cambiare? Non è affatto detto. Come vedete, del resto, dipende dai giochi. È sempre stato così, sarà sempre così... *ed è giusto così*. Perché il DS, col remake di *Super Mario 64* e *Sprung*, non cambia nulla, proprio nulla, ma con *Phantom Hourglass* sì. Il Wii affonda con le anonime conversioni, ma vola con *Metroid Prime 3* e *Wii Sports*.

Se sulle piattaforme Nintendo si gioca la partita dei sistemi di controllo, sulle arene *true next-gen* si dettano intanto altri parametri, che anch'essi segneranno il teatro futuro. Il genere più interessante da seguire, sotto questo punto di vista, è quello trasversale (perché attraversa FPS, giochi di ruolo e avventure) dei titoli ad alto impatto narrativo, che più beneficiano degli avanzamenti audiovisivi di Xbox 360, PS3 e PC. Senza entrare nella console war, per adesso il 360 ha fatto decisamente di più, ma il mostro tecnologico di casa Sony è atteso al varco. Come una belva ferita, la PlayStation 3 è più pericolosa che mai, ed è per questo che a lei è stata dedicata la copertina di questo mese, per capire che cosa sta succedendo e che cosa riserva il futuro.

Di certo non è perdendo la retrocompatibilità che sfonderà la barriera che ne costringe i movimenti e impedisce la crescita. Di certo non con un update del firmware che permette di accenderla a distanza con la PSP o di cambiare l'aspetto del Dashboard. Di certo non con *Resistance*, *Heavenly Sword* o *Lair*. Non fraintendeteci, però. Siamo critici perché lo stallo non è stato sorpassato, ma i segnali di movimento si avvertono. La PS3 è partita con un handicap tecnologico (la difficoltà di utilizzo e sfruttamento) che anche la PS2 presentava, ma a differenza della progenitrice è partita anche tardi, non più *platform of choice* per le terze parti.

Rocky Balboa le prendeva fino ad arrabbiarsi davvero, e a quel punto sbatteva il rivale al tappeto. Coraggio, Sony, facci vedere lo sguardo della tigre.

**Fire Emblem: Radiant Dawn (Wii)**
Intelligent Systems, Nintendo

GAME PRO

N°7 - NATALE 2007
gamepro@sprea.it

Direttore Editoriale **Stefano Spagnolo**
Art Director **Silvia Taietti**

Coordinatore Editoriale
**Stefano Silvestri**

Coordinatore di redazione
**Paolo Paglianti**

Realizzazione editoriale a cura di
**Marco Accordi Rickards**
**Idra Editing Srl**
Via Val Trompia 136 - Tel e Fax 0645432741
Impaginazione e DTP **Alessandro Benedetti**

HANNO COLLABORATO
**Francesca Noto, Virginia Petrarca, Gianluca Loggia, Vincenzo Lettera, Matteo Boccolini, Alberto Belli, Bonaventura Di Bello, Matteo Bittanti, Roberto Recchioni, Elisa Di Fiore, Akiko Kawashima, Guglielmo De Gregori, Veronica La Peccerella, Alessandro Mucchi, Eliana Bentivegna, Leonardo Vietri, Luna Saracino, Claudia Cecconato, Flavia Ceccarelli (disegni), Giovanna Vizzaccaro (proof reader)**

Sprea editori
ITALY

**Sprea Editori SpA**
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N (MI)
Tel (+39) 02.92432.1 Fax (+39) 02.9262.63147
**editori@sprea.it - www.sprea.it**

CDA
**Luca Sprea** (Presidente)
**Stefano Spagnolo** (Vice Presidente)
**Gregory Peron** (A. D. Edizioni Estere)
**Mario Sprea**

ABBONAMENTI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
**abbonamenti.gmpro@sprea.it**
o ai fax inviati al numero **02.92432356**

ARRETRATI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
**arretrati@sprea.it**
o ai fax inviati al numero **02.92432356**

Stampa: Mazzucchelli S.p.A. - Seriate (BG)
Carta: Valpaco European Paper Trading
Distribuzione: M-Dis Distribuzione S.p.A. Milano

GAME PRO
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 07/05/2007, con il n. 284.
Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. In L. 27.02.2004, n° 46), art.1, comma 1, DCB Milano
Una copia € 6,00

Direttore Responsabile
**Luca Sprea**

COPYRIGHT
SPREA Editori SpA è titolare esclusivo di tutti i diritti di pubblicazione, ed è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti della rivista "EDGE", pubblicata e prodotta in UK da Future plc. All Rights Reserved. Per i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

INFORMATIVA E CONSENSO IN MATERIA DI TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI (CODICE PRIVACY D.LGS. 196/03)
Nel vigore del d.lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 d.Lgs. 196/03, è Sprea Editori SpA (di seguito anche "Società", e/o "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio, Via Torino 51. La stessa La informa che i Suoi dati verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati nel vigore della Legge, anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Società. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del d.lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea Editori SpA e/o al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale consenso espresso al trattamento dei dati personali.

UNO STRAPPO AL PASSATO 042
Riuscirà il cambio di strategia dietro la PlayStation 3 a far sì che la console Sony recuperare terreno rispetto alle rivali?

LA PAROLA ALLA DIFESA 052
Videogiochi violenti? Censura? PEGI? Finalmente ne parliamo con AESVI. La nostra missione: fare chiarezza

DANZA GUERRIERA 058
Rivoluzionare il genere dei picchiaduro: un obiettivo ambizioso che una software house tutta italiana ha deciso di perseguire...

GIOCA COI LUPI 066
Il viaggio di Cappuccetto Rosso per far visita alla nonna e il concetto di interattività nel videogioco vengono rivisti

# CONTENUTI

GENNAIO

## Questo mese

IL CREPUSCOLO DEGLI DEI 072
Denis Dyack, fondatore di Silicon Knights, parla del passato e del futuro in un'intervista esclusiva per **Game Pro**

## Tutti i mesi

006 Start
News, interviste, approfondimenti e altro

082 U.S. Gameocracy
Dalla nostra corrispondente negli Stati Uniti

106 Time Extend
*Street Fighter III: 3rd Strike*

110 The Making of...
*Tomb Raider: The Angel of Darkness*

114 Studio Profile
Ubisoft Reflections

115 Academy Profile
Playground Squad

116 Appunti di Game Design
Capire il videogioco per giocare meglio

118 Gli Editorialisti di Game Pro
Riflessioni qualificate dall'Italia e dal mondo

124 Borderline
Ingresso vietato ai non giocatori

# CONTENUTI

CONTINUA

## Hype


NINJA GAIDEN 2

360 026

BEOWULF

360, PS3 028

THE BOURNE CONSPIRACY

360, PS3 030

TUROK

360, PS3 031

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

Wii 032

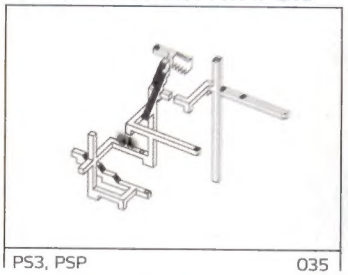
SOULCALIBUR LEGENDS

Wii 033

GOD OF WAR: COO

PSP 034

ECHOCHROME/PATAPON



PS3, PSP 035

OPOONA

Wii 036

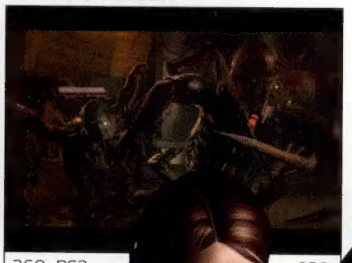
DARK SECTOR/REZ HD

360, PS3 037

NG DRAGON SWORD/FFXII RW

DS 038

DEAD SPACE



360, PS3 039

NO MORE HEROES

Wii 040

TIME CRISIS 4/SPACE INVADERS

PS3 041

## Review

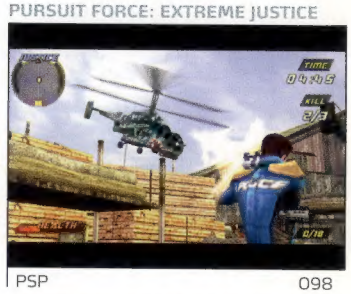

SUPER MARIO GALAXY

Wii 084

ASSASSIN'S CREED

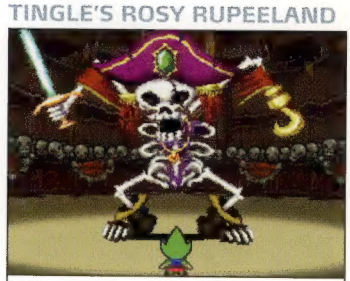
360, PS3 094

PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE



PSP 098

TINGLE'S ROSY RUPEELAND



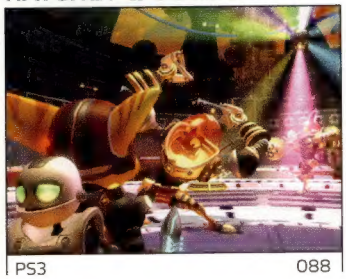
DS 100

CLIVE BARKER'S JERICHO

360, PC, PS3 103

# START


RATCHET & CLANK: TOD



PS3 088

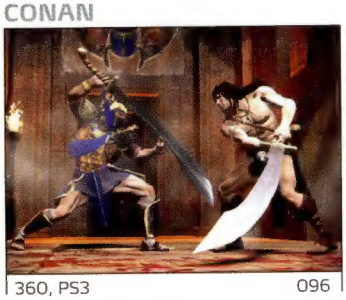
MASS EFFECT

360 090

CRYSIS

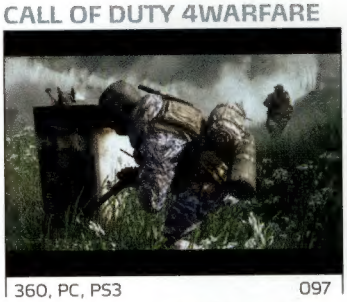
PC 092

CONAN



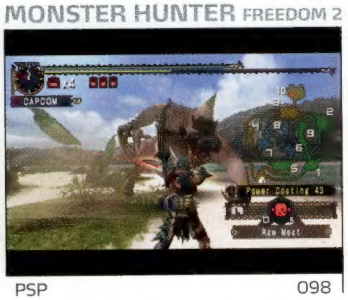
360, PS3 096

CALL OF DUTY 4WARFARE



360, PC, PS3 097

MONSTER HUNTER FREEDOM 2



PSP 098

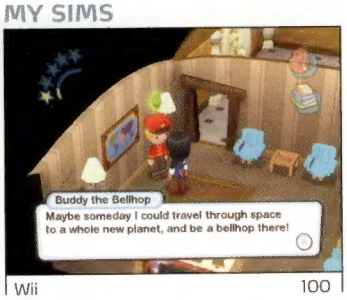
ACE COMBAT 6

360 099

DEWY'S ADVENTURE

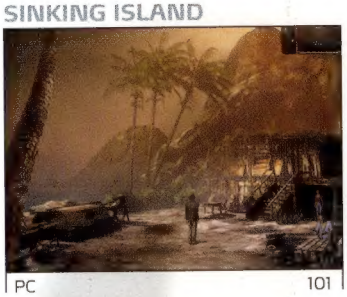
Wii 099

MY SIMS



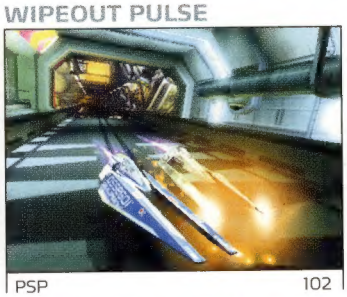

Wii 100

SINKING ISLAND



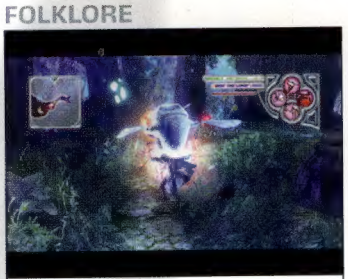
PC 101

WIPEOUT PULSE



PSP 102

FOLKLORE



PS3 104

THE EYE OF JUDGEMENT

PS3 105

006 **Animal Crossing online**
Nintendo vuole rubare altro del vostro tempo con un progetto geniale

010 **Il dopo festa di Microsoft**
Microsoft assapora la gloria a seguito dell'uscita del suo FPS di culto

012 **Come ti rivoluziono il MMO**
Raph Koster, esperto designer di giochi online, parla del futuro dei MMO

014 **L'amore, davvero**
È possibile proiettare la forza dell'amore in un videogioco?

016 **Potere al popolo**
David Perry ci parla di come una community svilupperà il suo gioco

018 **Moto perpetuo**
Realplay porta la tecnologia di motion sensing su PlayStation 2

019 **Fantasie in musica**
Nobuo Uematsu incontra i fan italiani a Firenze e dedica loro un concerto con i suoi pezzi più amati e più recenti

019 **Rare raccoglie i cocci**
Le piñata e la loro voglia di far festa basteranno davvero a far uscire la casa inglese dal suo periodo nero?

020 **Made in Italy**
Le news sull'industria italiana dei videogiochi

022 **Consigli per la lettura**
Videogame/Player/Text e Space Time Play

023 **Incoming**
Il radar per tenere sotto controllo le uscite di rilievo

START
nintendo
Wi-Fi
connection
POWER
A

ONLINE

# Animal Crossing diventa un MMO

**Pur dominando le vendite e le prime pagine del settore, c'è un'area in cui Nintendo non si è ancora fatta sentire: il gioco online. Ma le cose stanno per cambiare**

Una fonte giapponese ha recentemente confermato che il prossimo capitolo di *Animal Crossing*, in sviluppo su Wii, sarà un MMO. Una mossa naturale per la serie, enormemente popolare in tutto il mondo. *Animal Crossing* è di fatto diventato uno dei franchise più amati e venduti di Nintendo, con oltre 7 milioni di copie piazzate per la maggior parte in Giappone. Nintendo è famosa per aver affibbiato al titolo la qualifica di 'communication game' più che di videogioco, e il suo concept già prende in considerazione il tempo del mondo reale, il cambio delle stagioni, le convenzioni sociali e le interazioni economiche. In altre parole, *Animal Crossing* è già il MMO perfetto.

Il gioco deve essere ancora annunciato ufficialmente (sebbene Nintendo abbia quantomeno confermato che un *Animal Crossing* per Wii sia in sviluppo), e al momento i dettagli sono scarsi. Ma le indicazioni della direzione che verrà impressa alla serie da questo episodio non mancano: Katsuya Eguchi, capo dello sviluppo, si è limitato a dei vaghi mormorii, ma in un'intervista risalente allo scorso anno aveva già accennato all'inclusione della connessione con cellulari e PC per lo sfruttamento di funzioni basilari come la messaggistica. Le prime iterazioni di *Animal Crossing* supportavano già il viaggio negli altrui villaggi, la possibilità di creare più personaggi nella stessa città (ma non di giocare contemporaneamente), il trasferimento di certi elementi da console a GBA e l'opzione per disegnare le proprie magliette e diffonderle.

**Nintendo ha già affibbiato al titolo la qualifica di 'communication game' più che di videogioco, e il suo concept già prende in considerazione il tempo del mondo reale e le convenzioni sociali**

Di portata equivalente potrebbe essere l'arrivo di un lettore ufficiale di flash card per DS, che inizialmente verrà sfruttato da Nintendo per rivendere il proprio retro catalogo di titoli Game Boy e Game Boy Color. Le incontrollabili community della scena homebrew e della pirateria che fanno uso del DS già si affidano a strumenti simili per fini meno legali, ma la commercializzazione di tale apparecchio dovrebbe aiutare Nintendo, sul lungo termine, a esercitare un certo controllo se non altro sulla prima delle due, offrendo una via per pubblicare ufficialmente i propri prodotti. Assieme alla rivelazione delle caratteristiche di WiiWare, e forse ancora più di quest'ultimo, ciò avrà la possibilità di rivoluzionare lo sviluppo dell'homebrew, almeno in termini di distribuzione e di opportunità di un successo su larga scala, ma rimarrà da vedere all'atto pratico quanto l'autoritaria casa giapponese sarà disposta a concedere nell'ambito di quella libertà creativa necessaria all'ambiente per prosperare.

Si tratta di due mosse che potrebbero parere insignificanti nel turbinio di blockbuster destinati a cavalcare la notizia nel periodo natalizio, ma la maestra Nintendo sta preparando le sue mosse in anticipo, e questi due annunci, una volta confermati, non dovrebbero far altro che consolidare la sua attuale vittoria.

# The Orange Box®

▸ Cinque Giochi. Una Confezione.

16+ www.pegi.info

XBOX 360 LIVE

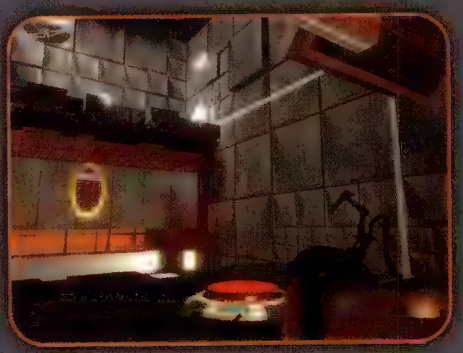
PLAYSTATION 3

PC DVD-ROM

© 2007 Valve Corporation. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Lambda logo, Team Fortress and Portal are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. EA and the EA logo are trademarks or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners. INTERNET CONNECTION required for online play. Online play may not be available on all platforms. See product packs for details. Copyright 2007, Advanced Micro Devices, Inc., ATI, the ATI logo, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Release date subject to change without notice.

Half-Life 2 alla sua massima potenza: Half-Life 2 + Episodes One & Two

Team Fortress 2 : il ritorno del gioco multiplayer più amato di tutti i tempi.



Portal: aprite la vostra mente ad una nuova esperienza di gioco. Puzzle, azione, avventura.

www.electronicarts.it/theorangebox

ATI RADEON GRAPHICS

VALVE

EA

# Il dopo festa di Microsoft

## Il lancio di *Halo 3* diventa il più grande nella storia dei media. Come influenzerà il mondo Microsoft?

Mentre l'Xbox 360 sta per raggiungere il suo terzo anno di vita, *Halo 3*, come previsto, mette a ferro e fuoco il mondo. O almeno l'informale mondo delle console. Microsoft proclama trionfante che, con 170 milioni di dollari, le vendite del lancio negli USA hanno di gran lunga superato quelle di *Spider-Man 3* di Sony, il precedente detentore del record. Ma con un prezzo molto più alto per unità è difficile che ciò sia un indice del superiore impatto di *Halo* sulle masse.

Il lancio nel Regno Unito, tenutosi all'Imax di Londra, sembrava solo confermare che le aspirazioni di Microsoft per il suo figlio diletto volavano oltre la realtà. Il suo tentativo di organizzare un evento stile Hollywood è decaduto di fronte a una scialba selezione di star disinteressate e a uno show che era indirizzato rigidamente ai giocatori, con molte sessioni di deathmatch (minate dai joypad che si disconnettevano e altri problemi di controllo) che non si sono impegnate nel dimostrare che *Halo 3* troverà nuovo pubblico oltre a quello già conquistato.

Ciononostante, è diventato il secondo gioco venduto più in fretta in Inghilterra dopo *GTA: San Andreas*, stando a Chart Track, e ha raddoppiato le vendite del 360 durante il periodo di lancio. Ma se alla fine manderà in attivo la divisione Xbox o meno è un'altra questione: il vice presidente di Microsoft Game Studios **Shane Kim** ha dichiarato che è troppo presto per commentare sul successo finanziario, ma in una recente intervista con la BBC ha detto: "Se non riusciamo a guadagnare nell'anno di *Halo 3*, quando lo faremo?".

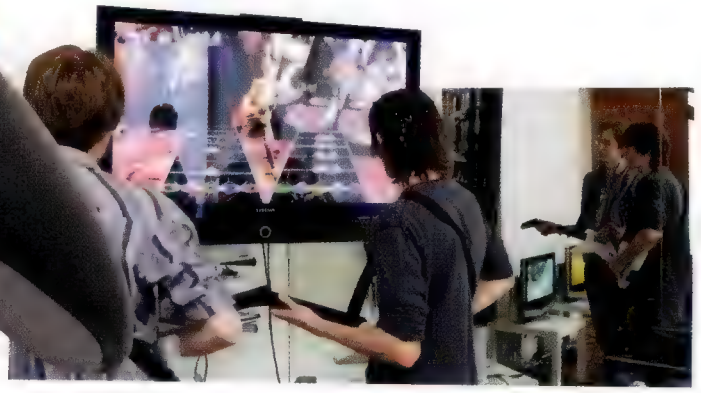
Pochi giorni prima del lancio di *Halo*, Microsoft ha tenuto alcuni sostituti locali degli annuali eventi X0. Anche se di rilevanza molto inferiore all'X0 e sforniti di nuovi annunci, sono stati

**L'evento VIP per il lancio di *Halo 3* è stato ospitato da un Master Chief un po' emaciato e popolato da celebrità, tra cui Pharrell Williams, Christian Slater e partecipanti del Big Brother di quest'anno**

tuttavia una dimostrazione fiduciosa della posizione della compagnia nella corsa al Natale. La sua lineup di blockbuster first e third party come *PGR4* e *Halo 3*, *Mass Effect* e *The Orange Box* è esemplare, e i titoli XBLA annunciati al TGS, tra cui *Rez HD*, *Ikaruga* ed *Exit*, saranno molto utili a sostenerla. I capi di marketing lì presenti saranno dunque scusati per asserzioni spavalde come quella di "avere il predominio sui giocatori dai 16 ai 34 anni" o di possedere un'invidiabile presa sul mercato di 6,3 giochi per ogni console.

È stata mostrata anche l'abbuffata di minigiochi di *Viva Piñata Party Animals* e l'emulo di *Buzz*, *Scene It?*, per coprire il lato più casual del mercato. *Scene It?* verrà venduto con quattro controller a infrarossi robusti e ben progettati, completi del pulsante Xbox Guide e della possibilità di navigare tra i menu del 360 inclinando il bottone rosso centrale.

**Similmente mirati a** soddisfare un pubblico più ampio sono i nuovi joystick senza fili rosa e



*Scene It?*, basato sul popolare gioco in DVD, sembra essere accurato e competente, ma manca un po' del fascino di *Buzz* di Sony, e anche se la sua parentela potrebbe renderlo familiare al mercato casual, chi è pronto a investire su un 360 per un solo DVD?

blu, e Microsoft ha fatto notare con fermezza che, ormai a quota 257 euro, il prezzo del sistema Core, che presto sarà sostituito dalla versione Arcade [vedi box Newswire], si allinea a quello del Wii.

Il paragone con il Wii parla chiaro: la console di Nintendo ha ormai superato il 360 nelle vendite mondiali, e il 360 è consistentemente in perdita rispetto ai suoi obiettivi. Nell'agosto 2006, Microsoft si aspettava di vendere dai 13 ai 15 milioni di console entro giugno 2007, ma all'atto pratico ha venduto finora intorno agli 11 milioni.

Microsoft ha annunciato di aver registrato fino ad ora 7.1 milioni di iscrizioni al Live, anche se questo confermerebbe solo che dentro quel dato ci sono più account Gold che Silver, e mira ad averne 10 milioni entro la fine di giugno 2008. È anche stato confermato che il suo servizio di download video, lanciato a novembre 2006 in Nord America, comincerà a essere importato in Europa a fine 2007, a partire dall'Inghilterra. I prezzi, che per i film sono basati su quelli del noleggio, sono ancora da annunciare, così come la prevalenza di versioni HD nel suo catalogo.

Ma per quanto Microsoft abbia molto di cui vantarsi guardando al 2007, il 2008 è ancora tutto da vedere. Che Microsoft sia nervosa al pensiero che l'attenzione venga distratta dalle ricche offerte attuali, o che abbia paura di un anno di magra rispetto a quello appena trascorso, una sola cosa è chiara: giochi di studi first party come *Fable 2*, *Too Human* e *Alan Wake* avranno molto di cui dimostrarsi all'altezza. E con l'attesa pressante che il settore Xbox faccia finalmente un po' di soldi, per 360 la battaglia non è ancora finita.

**Microsoft ha anche confermato che il suo servizio di download video, lanciato a Novembre in Nord America, comincerà ad essere importato in Europa a fine 2007, a partire dall'Inghilterra**

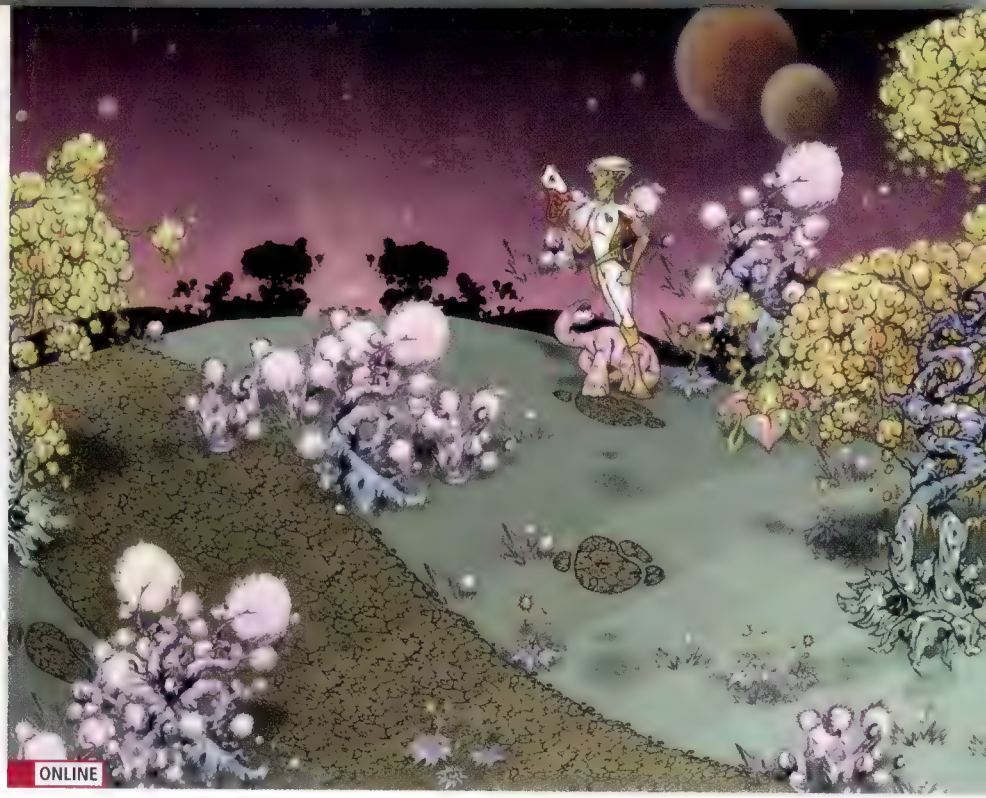
*Viva Piñata Party Animals* (sopra) avvicina la serie videoludica a quella televisiva, con minigiochi come quello in cui bisogna spingere avanti la propria barchetta di carta a suon di rutti. *Exit* (a destra) fa parte di una serie di giochi di successo sviluppati in Giappone che sta per essere convertita su Live Arcade

**Newswire**

Foto: Charles Peterson

### La nuova versione di Xbox 360

**Dopo una serie di rumor, confermati dai listini dei prezzi americani, è stata annunciata una nuova versione di Xbox, chiamata Arcade. Questo modello, privo di hard disk ma completo di HDMI, mira a rimpiazzare la praticamente inutile nonché svantaggiosa versione Core. Incluso nella confezione un joystick senza fili e una memory card da 256 MB, e per giustificare il nome il bundle conterrà cinque giochi arcade, da *Pac-Man* a *Uno*. Il modello è stato messo in vendita nei negozi americani dal 23 ottobre, e in Europa con tre giorni di stacco.**



# Come ti rivoluzionano il MMO

## Raph Koster ci parla di come i giochi possano apprendere dal web

**Raph Koster** (sopra), il designer dietro *Ultima Online* e *Star Wars Galaxies* ed ex responsabile creativo presso Sony Online Entertainment, gode di un pedigree di tutto rispetto nel campo dei giochi online. Ora è in procinto di lanciare Metaplace, un'applicazione web che permette a chiunque di produrre e partecipare a giochi online attraverso il proprio web browser, dalle corse in 2D fino ai MMO in 3D. Adesso che Metaplace è entrato in fase di alpha test, Raph ci ha parlato del *trait d'union* tra giochi e web development.

**La visione di Koster riguardo Metaplace è molto liberale. Qualsiasi elemento in ogni gioco potrà interagire con la Rete: classifiche e giornali con feed RSS sono solo un esempio delle possibilità offerte**

**Dunque Metaplace permetterà a tutti di realizzare un MMO sulla rete?**
Esatto. Noi abbiamo un motto: costruisci e gioca tutto ovunque tu sia. Ma Metaplace non è pensato solo per i MMO. Potrete anche dar vita a giochi in singolo. Abbiamo creato puzzle game, space shooter in 2D e ora siamo alle prese con GdR e MMORPG. Di sicuro ci saranno cose che la piattaforma non potrà fare, ma faremo in modo di ovviare.

**Finora a quanto sfoggio di creatività avete assistito?**
Le persone stanno già pensando a cose follemente straordinarie. Uno di loro vorrebbe ricreare il mondo virtuale di un gioco arcade anni '80, mentre altri stanno già tentando di trasferire avatar da un mondo all'altro. Siamo stati contattati da istituzioni educative e da persone che vogliono usare la piattaforma come strumento di ricerca. Alcuni giocatori vorrebbero invece creare un GdR come lo hanno sempre desiderato.

**Come riuscirete a convincere gli investitori che questo approccio troverà spazio nel mercato?**
Il problema è che i mondi virtuali funzionano come AOL faceva nel 1994, quasi non avessero ancora assorbito le lezioni impartite dal web. Navigando per la Rete si percepisce un enorme senso di libertà e la partecipazione degli utenti è un grande punto di forza. Nel momento in cui uniamo questo tipo di sviluppo ai mondi virtuali in stile AOL, immediatamente si prospetta un'interessante occasione commerciale per gli investitori: una crescita esponenziale unita a qualcosa di dirompente.

**Com'è stata la creazione di Metaplace rispetto a quella di titoli come *Star Wars Galaxies*?**
È un'esperienza molto diversa. I progetti di MMO ambiziosi richiedono un team di 100 o più persone e anni di sviluppo: credo che *WoW* ne abbia avuti cinque. Inizialmente, dietro lo sviluppo di Metaplace c'ero solo io, e lavorare con la tecnologia web si è rivelato decisamente semplice. Da solo sono riuscito a dar vita a un prototipo. Adesso, il nostro team è composto per metà da game developer e per l'altra

**L'INVASIONE DEI MECH**

**Il Ministero dell'Agricoltura giapponese ha pizzicato alcuni burocrati a perdere ore di lavoro modificando le pagine di Wikipedia. Più della metà delle 408 pagine storpiate riguardavano Gundam, l'arcinoto franchise dedicato agli enormi robot che ha generato innumerevoli anime e videogiochi. Si è scoperto che i ministri hanno alterato Wikipedia per riflettere la loro inclinazione politica. Il portavoce del Ministero Tsutomu Shimomura ha rapidamente attenuato i timori che Gundam fosse influenzato da partigianeria. "Il ministero dell'agricoltura non è a capo dei Gundam", Ha dichiarato.**

Il kit di sviluppo di Metaplace funzionerà su Flash così come in altri ambienti e offrirà una serie di strumenti di base, benché sia comunque richiesta una minima conoscenza di programmazione. Il sistema utilizza MetaScript, un linguaggio personalizzato e basato su Lua, ma l'obiettivo è renderlo ampiamente adattabile per dare agli utenti maggiore libertà e per assicurare che il loro prodotto possa funzionare su piattaforme differenti

metà da web developer, che lavorano attivamente fianco a fianco. Ciò ci permette di avere un team composto soltanto da una dozzina di persone.

**La collaborazione tra popolo del web e popolo del videogioco è stata fruttuosa?**
Certo, ma d'altronde ogni volta che si incrociano discipline diverse si finisce per imparare qualcosa di nuovo. Ci sono lezioni che i giochi possono apprendere dal web e viceversa. In questi giorni si è molto discusso sui giochi attraverso la Rete, ed è qui che il web può trarre idee dal settore ludico. Per quanto riguarda invece quest'ultimo, noi abbiamo appreso molto sui benefici ottenuti utilizzando standard aperti e dunque metodi di produzione diversi, che richiedono periodi di progettazione più brevi.

**Credi ci sia molta differenza tra l'industria del web e quella dei videogiochi?**

**"Il web fornisce un enorme controllo agli utenti mentre lo stesso non si può dire per l'industria dei giochi. È un vero peccato, dal momento che è qualcosa che le apparteneva e che pare sia andata persa"**

Vi è chiaramente un enorme varco culturale. È l'industria dei giochi hardcore che fatica a mantenere il passo, mentre l'industria del web saccheggia senza remore le intuizioni dietro i videogiochi. Chi sviluppa per il web è abituato a non preoccuparsi di quale piattaforma usano le persone ed è in grado di utilizzare i dati raccolti in maniera più rapida. Gli sviluppatori di un MMO potrebbero dire: "Quel mostro viene ucciso troppo spesso, sarà meglio modificarlo". Sul web, gli sviluppatori danno di più, e non di meno, di quello che gli utenti sfruttano maggiormente. Avrete di certo visto siti Internet completamente trasformati non appena è cambiato il loro profilo commerciale. Probabilmente una delle mutazioni più drastiche riguarda Flickr, che nacque originariamente come un MMORPG chiamato *Game Neverending*. Ora è un sito di condivisione di foto!

**Come mai questo enorme divario?**
Gran parte è dovuta ad una questione di controllo. Il web offre un enorme controllo agli utenti mentre lo stesso non si può dire per l'industria dei giochi. È un vero peccato, dal momento che è qualcosa che le apparteneva e che pare sia andata persa. È fiorito tutto in una volta, ad esempio con l'esplosione del modding negli anni '90, per poi sbiadire improvvisamente. Credo che l'industria sia ora più concentrata sul 'proporre i cari vecchi blockbuster' alla maniera di Hollywood.

**Tuttavia non mancano segnali che la direzione stia cambiando...**
Credo che i creatori di giochi che non seguono tale filosofia tendano ad emanciparsi dall'industria stessa. Ciò è evidenziato dal fatto che vengono organizzati eventi e conferenze esclusivamente dedicati a loro. Io però vedo tutte queste cose come uniche. Credo che anche lo sviluppatore indipendente, che crea giochi in Flash per poi metterli su Newgrounds, faccia parte della nostra industria, anche se in modo diverso da un addetto marketing di EA.

**Temi che l'industria dei videogiochi non prenderà Metaplace sul serio?**
Ho ricevuto una lunga serie di pareri positivi da molti sviluppatori, e un paio di publisher sembrano molto interessati. Sono comunque consapevoli del fatto che i nostri modelli commerciali non siano a lungo termine, dato il basso budget e le difficoltà imposte dal creare nuovi IP. Ma ci sono anche alcune persone che ritengono che Metaplace sarà solo 'immondizia alla MySpace'. Questo non solo non rende buon servigio alla creatività degli utenti, ma anche allo stesso MySpace. L'industria dei videogame farebbe follie per avere il pubblico di MySpace.

**Newswire**

## Google brevetta la pubblicità nei videogiochi

Il gigante dei motori di ricerca ha registrato alcuni brevetti relativi alla pubblicità nei videogiochi. I brevetti, sette dei quali sono stati resi noti, trattano di una tecnologia capace di identificare quando un gioco viene avviato, mostrando automaticamente alcune pubblicità, in base alla posizione geografica, agli interessi e al comportamento del giocatore. Secondo tali brevetti sembra non vi sia alcuna intenzione di collezionare questi dati. L'abuso di interessi commerciali è però quasi inevitabile in un medium che si espande tanto rapidamente. Speriamo solo che Google resti fedele al suo slogan 'don't be evil'.

L'alpha test di Metaplace ha registrato oltre 100.000 iscrizioni: molto più di quanto si aspettasse Koster, e molto più di quanto il sito potesse gestire. Si è così deciso di chiudere le iscrizioni. Peccato

## SOUND BYTES

**"Le cut scene minano il senso di coinvolgimento, di gioco, che è l'autentico ruolo dei videogame. È diventato un medium che guarda al passato. Siccome i game designer contano sul linguaggio cinematografico, non hanno sviluppato a sufficienza una nuova forma di narrazione"**
Il collaboratore del New York Times **Daniel Radosh** sull'ossessione dei videogiochi per il cinema

"Quando ci sarà un videogame che farà deprimere il giocatore, allora il medium potrebbe essere vicino a una disciplina artistica. È facile apprezzare qualcosa che ti fa sentire potente nel proprio mondo di fantasia, ma qualcuno giocherebbe mai a un videogioco che lo renda triste?"
Il **Washington Post** spiega perché il suo critico letterario, Michael Dirda, crede che *BioShock* non sia esattamente 'arte'

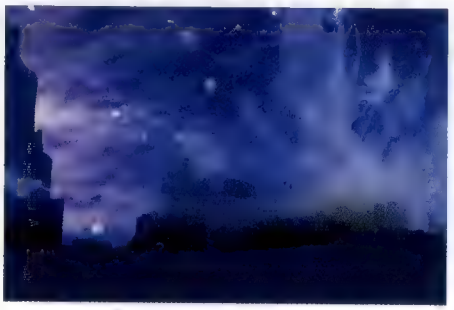
**"Hai la possibilità di comprare una televisione virtuale Bravia che non si rompa. È piuttosto strano, in un certo senso, troppo leccato. Non credo che mi sentirei di chiamare un posto del genere casa"**
**Sulka Haro**, designer del Habbo Hotel, su PlayStation Home

"Ignoreremmo la faccenda, se non fosse per la propensione di Internet a creare un dramma anche lì dove non sussiste. La ragione per cui non l'abbiamo menzionato prima è che avrebbe distratto da aspetti più importanti del gioco, dando ai paranoici qualcosa su cui rimuginare mentre si guardano l'ombelico"
**Luke Smith**, di Bungie.net, liquida l'indignazione provocata dalla risoluzione originaria di *Halo 3* (circa 720p)

# L'amore, davvero

Lo sviluppatore svedese Quel Solaar riuscirà a dimostrare che è l'amore, e non il denaro, a far girare il mondo?

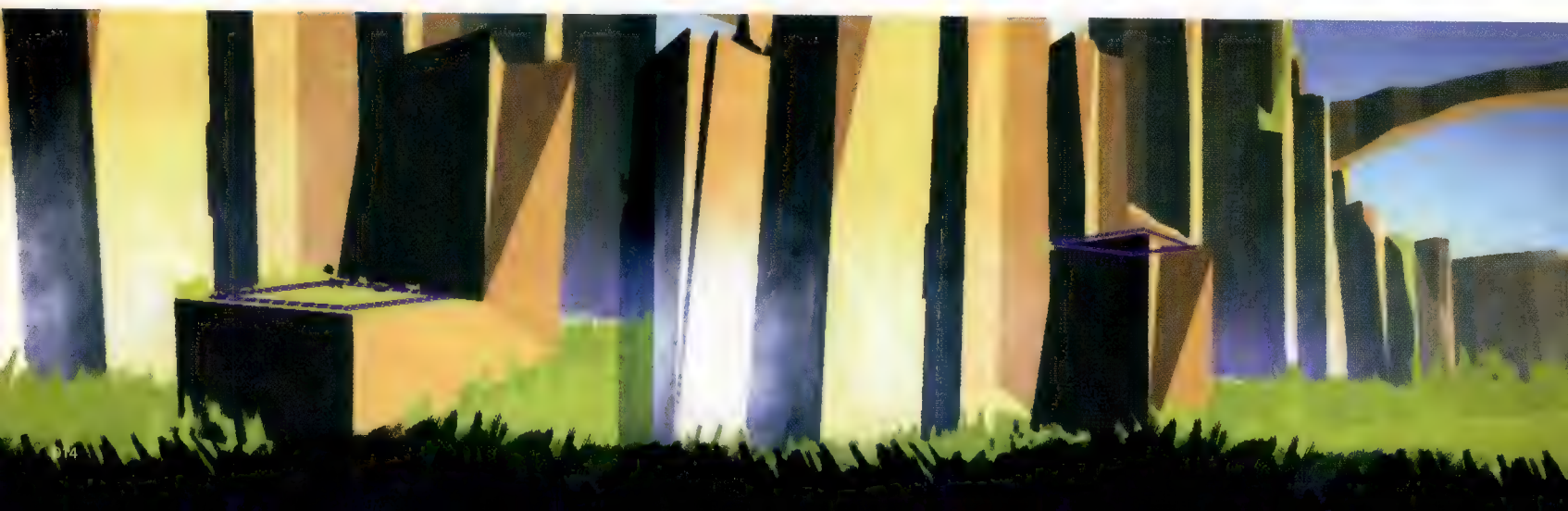
La collaborazione non è del tutto aliena ai giocatori di MMO, ma spesso il suo scopo è decisamente egoistico, perché porta a un avanzamento del personaggio, a ottenere un bottino o nuovi oggetti. Quel Solaar, casa di sviluppo indipendente formata da due elementi, è convinta che questi obiettivi non colpiscano nel segno: in effetti sono le storie che si creano assieme agli altri giocatori quelle a cui si tiene di più. Ci siamo messi in contatto con una metà di Quel Solaar, **Eskil Steenberg** (sopra), per parlare del suo progetto, *Love*.

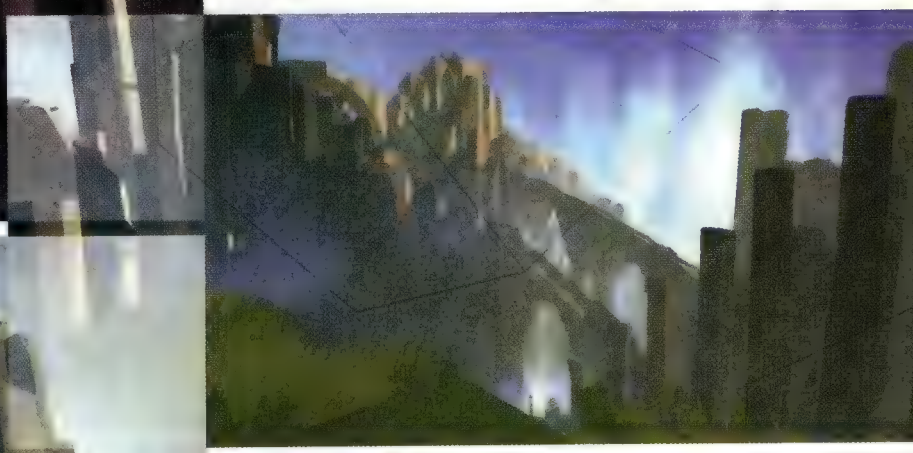

**Visto che il sistema dei personaggi di *Love* è ancora in lavorazione, le immagini disponibili finora ritraggono le ambientazioni, dal sapore pittorico, e il sistema di modellazione**

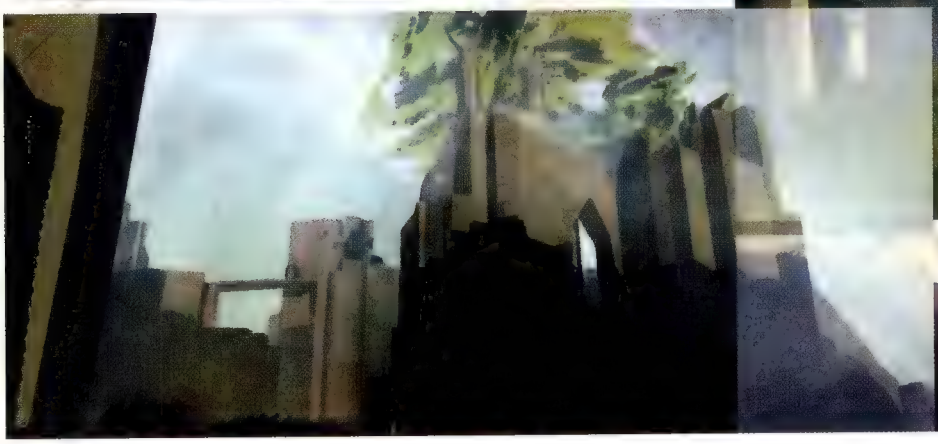
***Love* promette di coinvolgere i giocatori in una storia stimolante, ma buona parte del gioco è generata in modo procedurale. Come intendete sposare due idee tanto contrastanti?**
Eravamo molto interessati ai giochi multiplayer, specialmente gli RTS, dove è il flusso e riflusso delle azioni a creare la trama: non una narrazione precostituita, ma una storia del modo in cui il gioco viene giocato, la storia dei giocatori e delle loro esperienze. Facciamo un esempio: vivete in un villaggio e tutto va bene. Poi qualcuno vi attacca e iniziate a realizzare che gran parte degli assalti proviene da un luogo in particolare. Automaticamente, solo affrontando questa minaccia, avrete creato una storia: è una storia molto semplice, ma se iniziate a espanderla e a creare quest minori introducendo svolte e colpi di scena, allora avrete una vera storia. Ho guardato film come Star Wars tentando di capire quali fossero gli elementi principali che costituivano il plot e cercando modi di introdurre questi elementi nel mondo del gioco, per dare alla gente l'idea di una narrazione.

**"Voglio allontanarmi dall'idea di creare storie con personaggi controllati dall'IA: la trama dovrebbe svilupparsi tra gli eroi, i giocatori"**

Mettiamo che ci sia una roccaforte dell'IA nemica che continua a tirar fuori nemici, e che ci vogliano due giorni interi prima che il giocatore riesca finalmente a distruggerla, avendo già completato una serie di compiti come trovare i punti deboli, mettere insieme gli strumenti giusti, le chiavi e le armi. Le rovine della roccaforte, a quel punto, prenderanno il nome del giocatore, e quelli che verranno in questo posto riconosceranno l'importanza di quel giocatore. In un certo senso stiamo costruendo i personaggi e la storia, non attraverso una storia scritta, ma attraverso il gameplay reale. Voglio allontanarmi dall'idea di creare storie con personaggi controllati dall'IA: la trama dovrebbe svilupparsi tra gli eroi, i giocatori.







**"In pratica ci sono solo due persone che lavorano sul progetto", dice Steenberg. "Be', in effetti non siamo neanche due persone a tempo pieno; siamo più un quarto di persona e due terzi. Quindi, forse non dovrei fare promesse, ma se le cose andassero storte, penso che sarei almeno in grado di discuterne con altri sviluppatori: stiamo sperimentando alcune interessanti opzioni"**

**Una delle caratteristiche uniche del gioco è l'abilità di alterare il paesaggio: in che misura questo potere sarà nelle mani dei giocatori?**

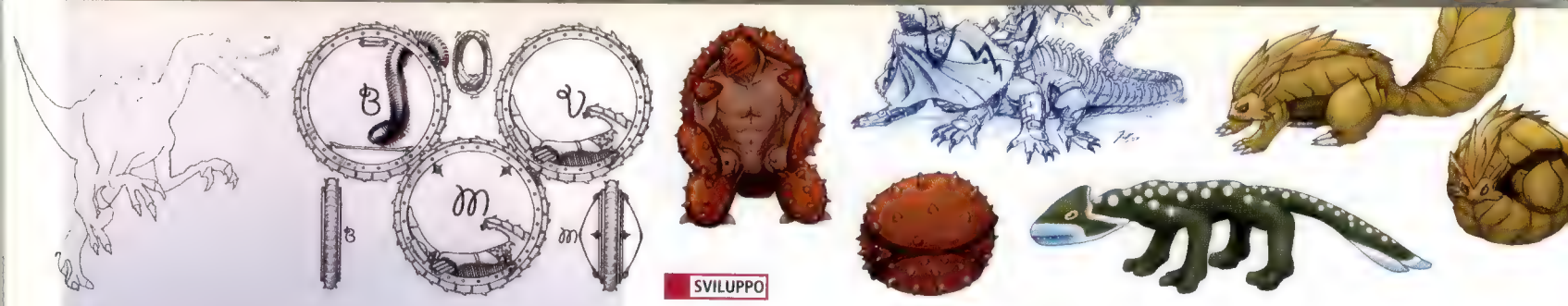
Il motore contiene una tecnologia innovativa per il terreno che rende possibile che i giocatori lo modifichino semplicemente tirando con il puntatore; oltre a cambiare l'altitudine, con tale feature sarà possibile anche creare strapiombi, dungeon, case e ponti. Non lo si potrà fare ovunque: ci sarà un limite al numero di città presenti nel mondo, e nonostante le si possa posizionare più o meno dovunque si voglia, si potrà poi costruire soltanto negli immediati dintorni di quell'area, limitando il rischio di confusione nel layout dell'ambientazione. Anche se abbiamo creato un motore sandbox, non è stato progettato per essere un sandbox per i giocatori, ma piuttosto per il gioco stesso. Usando la tecnologia procedurale il gioco può generare sotterranei e roccaforti, trasformare città in rovine e creare infiniti elementi da esplorare per il giocatore. Dato che possiamo generare tutto il contenuto che vogliamo, non si dovrà mai giocare due volte alla stessa cosa. I vecchi contenuti si trasformeranno in rovine e daranno al mondo un senso di storicità. Si può giocare un giorno, poi rientrare due giorni dopo e scoprire che la città che avete iniziato a costruire è cresciuta, è stata alzata una diga e la torre del nemico è in rovina. È quasi come una soap opera che progredisce costantemente.

**Come si differenzia dagli altri MMO l'azione del gioco?**

Uno dei nostri obiettivi principali è allontanarci dai menu statistici e dalla costruzione del personaggio. Piuttosto, i giocatori dovrebbero concentrarsi sull'ambiente: costruire una fucina, una città, qualcosa di cui gli altri giocatori possano fruire ed essere parte. Restringendo le possibilità di quello che si può fare come singolo, speriamo di portare le persone a giocare e a costruire qualcosa insieme. Il fatto che gli oggetti siano condivisi rinforza il lato cooperativo del gioco e comporta che coloro che giocano solo occasionalmente abbiano accesso agli stessi materiali disponibili alle persone che investono più tempo. Ma il giocatore che aggiunge gli elementi migliori diventa più significativo per l'andamento della storia.

**Che tipo di libertà offre la generazione procedurale al game designer?**

In un certo senso, abbiamo cercato di programmare un game designer, invece di essere effettivamente dei game designer. Volevo fare un gioco sandbox non solo per i giocatori, ma perché io potessi giocare con nuovi tipi di gameplay e nuove idee. Cosa di tutto questo funzionerà infine non saprei proprio dire: scoprirlo fa parte del fascino della cosa.



SVILUPPO

# Potere al popolo

## Il brillante David Perry ha affidato al pubblico la creazione del suo prossimo gioco

Adesso che il suo manipolo di sviluppatori amatoriali ha finalmente completato l'ideazione e la pre-produzione del suo prossimo racing game online, **David Perry** (sinistra) li invita a mettersi alla prova per svilupparlo. In quest'esperimento, chiamato Project Top Secret, uno degli utenti partecipanti dirigerà il prossimo MMO di Acclaim, mentre l'intero team avrà la possibilità di ottenere un contratto professionale. Abbiamo chiesto a Perry cosa significa gestire una squadra di 52.000 persone.

**Perché usare dei dilettanti per creare un gioco professionale?**
Ho visitato numerosi college e so che ci sono molte persone ignare delle loro effettive capacità. Alcuni ragazzini dannatamente timidi ti tirano fuori delle demo straordinarie. Saranno loro a rendere Top Secret interessante.

**"Provate ad immaginare quanto possa diffondersi un gioco creato e ideato da una community. Sarà gratuito, quindi lo potranno condividere con gli amici"**

**Non crede che riceverete una montagna di contenuti inutilizzabili?**
Certo, la parte più difficile sarà filtrare e tenere tutto sotto controllo. Le immagini sono solo un piccolo esempio: si ricevono migliaia di illustrazioni, ma se ne prendono in considerazione solo un paio. Questo è il risultato che si ottiene quando sono gli utenti a generare i contenuti: quel che sto cercando di imparare è filtrarli e gestirli in modo efficiente.

**Qual è la premessa di base dietro al titolo?**
I miei 'piccoli sviluppatori' hanno inventato un gioco di corse in sella ad animali, una cosa mai vista prima. La vostra creatura potrà essere schiacciata dalle altre, lasciandovi a piedi mentre tenterete di rianimarla. Ognuno di questi animali è incredibilmente resistente e aiuta a sopravvivere nella calca, ma la situazione può improvvisamente capovolgersi, rendendovi molto vulnerabili. È una meccanica di gioco molto divertente.

**In cos'altro si sta rendendo utile la community?**
Alcune idee sono molto stravaganti: qualcuno ci ha suggerito di creare un sistema di telecronaca, attraverso il quale alcuni giocatori potranno commentare la gara. I designer professionisti solitamente creano cose adatte a tutti i giocatori, ma la community ritiene che alcune persone vorranno commentare i diversi tornei. I cronisti conferiscono enorme energia ai match sportivi, quindi potrebbe essere interessante.

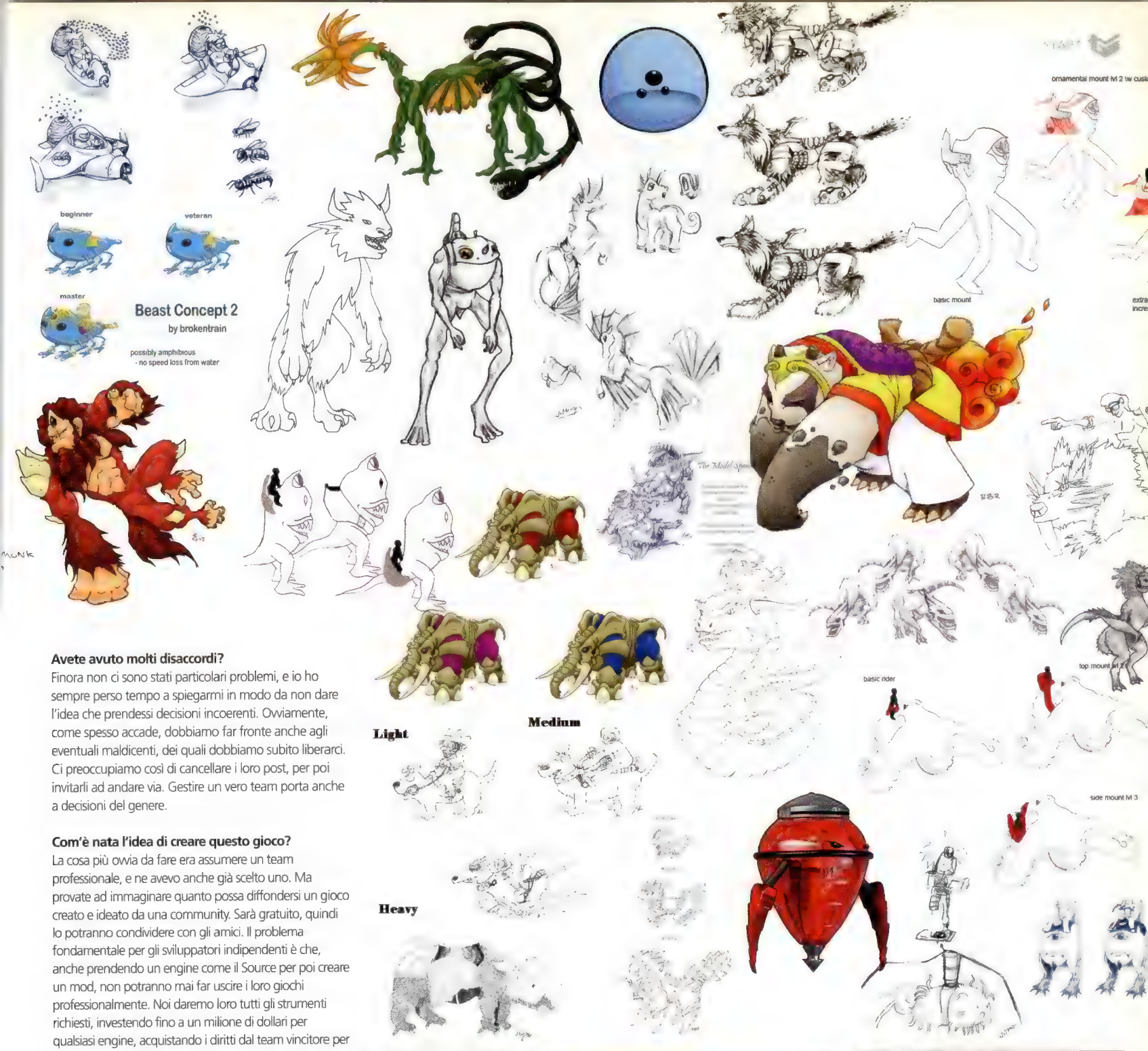
**I concept art delle creature che vedete in queste due pagine fanno la media del livello del materiale creato da chi collabora a Project Top Secret: ci sono creature belle e brutte, alcune anonime e altre decisamente incomprensibili**

**Come decidete quali idee vanno prese in considerazione?**
All'inizio ero io a occuparmi dell'enorme quantità di idee. Ho provato a farlo e ogni volta che prendevo una decisione venivo inondato di proposte, consigli e lamentele. Così, inoltre, passerebbe in secondo piano la community, dal momento che sarei io a prendere decisioni finali. Abbiamo quindi scelto un gruppo di utenti che si occuperanno delle votazioni e delle decisioni, mentre io devo solo partecipare alle loro lunghe discussioni.

**Ha mai visto ignorare delle buone idee?**
È capitato più di una volta vedere suggerimenti, che per me erano notevoli, lasciare indifferenti gli altri. Pensavo fosse interessante avere degli obiettivi segreti durante le partite, in modo da ottenere bonus eliminando certi rivali. La proposta non ha colpito nessuno. In questo modo si comincia davvero a capire cosa vuole la tua community. Appena è stato suggerito un sistema di carte da gioco, tutti sono impazziti all'idea.

**Crede sia una buona cosa?**
Come director dell'intero progetto, devo essere realista e assicurarmi che arriveremo a qualcosa. Quando sento suggerimenti simili faccio notare come sia una buona idea, ma non utile all'interno di un racing: non vorrei che l'attenzione si spostasse su un gioco di carte, anche se sarebbe indubbiamente una brillante aggiunta una volta che il titolo principale sarà ben definito.

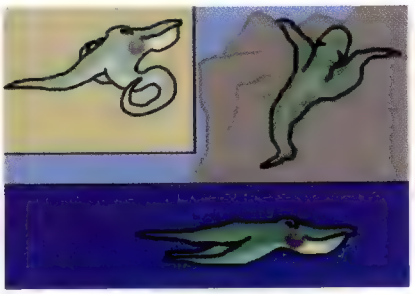
Photo: **Suzanne Bernel**




**Avete avuto molti disaccordi?**
Finora non ci sono stati particolari problemi, e io ho sempre perso tempo a spiegarmi in modo da non dare l'idea che prendessi decisioni incoerenti. Ovviamente, come spesso accade, dobbiamo far fronte anche agli eventuali maldicenti, dei quali dobbiamo subito liberarci. Ci preoccupiamo così di cancellare i loro post, per poi invitarli ad andare via. Gestire un vero team porta anche a decisioni del genere.

**Com'è nata l'idea di creare questo gioco?**
La cosa più ovvia da fare era assumere un team professionale, e ne avevo anche già scelto uno. Ma provate ad immaginare quanto possa diffondersi un gioco creato e ideato da una community. Sarà gratuito, quindi lo potranno condividere con gli amici. Il problema fondamentale per gli sviluppatori indipendenti è che, anche prendendo un engine come il Source per poi creare un mod, non potranno mai far uscire i loro giochi professionalmente. Noi daremo loro tutti gli strumenti richiesti, investendo fino a un milione di dollari per qualsiasi engine, acquistando i diritti dal team vincitore per 100.000 dollari e offrendogli un vero contratto di lavoro. L'idea è quella di aiutare qualcuno a passare da un team indipendente ad uno professionale in un solo colpo.

**Sembra incredibilmente ambizioso...**
Sarò sincero: si tratta di una sfida enorme, e solo pochi team potrebbero riuscirci. Non esiste alcun libro che mi dica come realizzare tutto ciò. Avrei desiderato fosse semplice, ma non lo è affatto. Le persone ritengono che lo facciamo per poter realizzare un gioco senza sforzi, ma non hanno la più pallida idea di quale sia in realtà la situazione. È molto più semplice lavorare ad un normale titolo: bisogna solo assumere persone, dopodiché le decisioni spettano a me. Qui invece c'è molto più lavoro da fare.



Perry ha affermato che la community vorrebbe accompagnare il gioco con un card game in stile Magic. Nonostante le sue riserve circa il rischio che ciò distolga l'attenzione dal gioco principale, gli utenti hanno già cominciato a ideare regole e carte (sinistra)

IN2Games ha senza dubbio recepito e replicato diligentemente la presentazione di altri social game di successo: la scatola riproduce persino le tonalità e le decorazioni arricciate di quella di *SingStar*

Anche senza una base, il volante di *Realplay Racing* sembra un efficace mezzo di controllo. Si spera che ci sarà un gioco di ampio respiro al di là del gadget in sé



# Moto perpetuo

## Lo sviluppatore third party IN2Games porta il sensore di movimento su PlayStation 2

La tecnologia del set di controller motion sensitive di IN2Games, di prossima uscita, è in sviluppo dal 2000, ma per molto tempo la compagnia non ha avuto i fondi per entrare nel mercato. Non sorprende che con il successo del Wii tutto questo sia cambiato. Ciò che è strano, col senno di poi, è che sia toccato a sviluppatori third party produrre queste periferiche per le altre console. Sony è restia a considerare i sensori di movimento come qualcosa di più di una mania passeggera, il tilt control del Sixaxis deve ancora convincere su molti dei suoi usi e, fatto bizzarro, la precedente generazione di console è stata tralasciata. È un'omissione che denota scarsa ampiezza di vedute da parte di Sony, perché il mercato casual è attratto da sistemi meno tecnologici e più economici e, come suggerisce il vittorioso corteggiamento dei casual gamer operato dal Wii, è questo gruppo che si infatua più facilmente dei sensori di movimento.

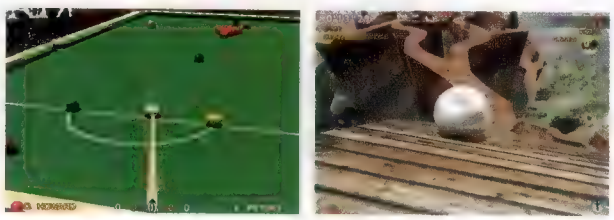
**Senza dubbio c'è un mercato per i giochi a sensore di movimento nella vasta clientela della PS2, e la console ha già avuto successo nel social gaming con giochi come *SingStar***

L'insuccesso di Sony è un'opportunità per IN2Games, e la compagnia ha creato una gamma di giochi PS2 chiamati *Realplay* che sono venduti assieme al rispettivo sistema di controllo. Finora sono stati annunciati sei titoli, che includono ognuno un connettore USB e un controller wireless. I titoli *Realplay* comprendono i soliti sospetti: tennis, golf, corse, bowling, biliardo. I controller somigliano alla controparte reale, seppur comicamente piccoli e di plastica. L'altro titolo, *Puzzlesphere* (sotto) è un gioco in stile *Monkey Ball* che usa un controller a forma, ovviamente, di sfera, che va inclinato nelle diverse direzioni per guidare una palla attraverso un labirinto.

Senza dubbio c'è un mercato per i giochi a sensore di movimento nella vasta clientela della PS2, e la console ha già avuto successo nel social gaming con giochi come *SingStar*. La spinta di marketing di IN2Games intende presentare la suite come un'alternativa a basso prezzo che replica il gameplay del Wii senza dover comprare una costosa console. Ma se la mossa di IN2Games può sembrare azzeccata, è possibile che legando ogni apparecchio così strettamente al gioco la percezione qualità-prezzo sia messa a repentaglio; uno dei più grandi motivi di fascino del sistema di controllo del Wii è che unisce l'ergonomia a un'incredibile versatilità. È una racchetta da tennis, una mazza da golf e un volante allo stesso tempo, e tante altre funzioni.

La gamma Realplay inizia a sembrare una falsa economia. Un Wii con *Wii Sports* può costare sui 250 €; con 55 € per ognuno dei 6 titoli Realplay, si smette di risparmiare. Il successo di *Realplay* quindi si affida a quei titoli che possiedono una profondità o qualità di controllo maggiore di quella offerta dai pacchetti di minigiochi del Wii.

IN2Games ha in serbo un sistema di controllo universale per PS3 e 360 chiamato Freedom e previsto per il prossimo anno: è una soluzione più attraente di una schiera di periferiche separate, e fa chiedere perché la compagnia non sfrutti questo iniziale vantaggio per dominare lo spazio PS2 in modo simile, prima che altre aziende se lo contendano.



Prevedibilmente il biliardo usa solo il sensore di movimento della stecca per determinare la forza impressa alla palla, mentre l'angolazione è determinata dal D-pad sul manico

## SITO DEL MESE

**Da una parte, Bungie.net è una risorsa meravigliosa. Un posto dove vedere le statistiche di tutti i deathmatch di *Halo 3* giocati finora, per scoprire su quali mappe si primeggia, con quali armi si uccide di più. È un posto per vedere e scaricare i propri screenshot, quelli dei nemici e dei compagni di squadra, un posto per navigare nel materiale trovato da Bungie e pianificare i video, le mappe Forge e i tipi di partita. È un surrogato di quando si gioca ad *Halo 3*. D'altro canto, è un velenoso promemoria del fatto che non lo si sta facendo, un monito congelato della scarsità del proprio rank e del divertimento che gli altri stanno sperimentando mentre si è seduti alla scrivania. Essenziale ma doloroso.**

**Sito:**
Bungie.net
**URL:**
www.bungie.net

Il concerto di Uematsu ha attirato a Firenze e alla successiva Lucca Comics & Games una folla di appassionati, radunatisi per rendere omaggio al loro maestro

# Fantasie in musica

## Nobuo Uematsu porta in Italia le sue arcinote melodie: a anche un pizzico di delusione

I giapponesi amano tanto l'Italia, a loro dire, ma sfortunatamente è difficile che i sontuosi concerti che i compositori di colonne sonore organizzano un po' in tutto il mondo sbarchino anche sui nostri lidi. In questo senso, il concerto di Nobuo Uematsu, seppur con tutte le ingenuità derivate da un'organizzazione non impeccabile, potrebbe rappresentare un apripista per eventi di portata anche più ampia.

Certo, la scelta dei brani sarebbe potuta essere un po' più azzeccata (dov'era l'Aria di Mezzo Carattere?),

ma ci piace pensare che le musiche di *Blue Dragon* e, soprattutto, il suggestivo tema di *Lost Odissey* siano volute essere un piccolo regalo per i tanti appassionati che hanno partecipato. I brani storici sono comunque stati coperti, partendo dal tema iniziale di *Final Fantasy VII*, Bombing Mission, passando per un grazioso medley nostalgico con tanto di Prelude e Chocobo Theme, per poi finire con la gloriosa One Winged Angel.

Com'era prevedibile, Nobuo se ne è stato tranquillo, seduto in prima fila, ma ogni suo movimento era costantemente scrutato dai presenti, alla stregua di certi cantanti che (spesso molto meno meritatamente, a nostro giudizio) riempiono gli stadi. La sua è una cortesia tutta giapponese, e una volta salito sul palco si è espresso con modestia e cordialità. Forse è stato il primo a stupirsi di un tale successo, al punto da tirare un sospiro di sollievo per essersi messo l'abito scuro piuttosto che i soliti jeans.

L'atmosfera era uno degli aspetti più riusciti: sono accorsi tanti fan di *Final Fantasy* provenienti da ogni community italiana e probabilmente anche Nobuo ha percepito il calore e l'affetto che il pubblico gli ha riservato.

# Rare raccoglie i cocci

## I dolci delle piñata basteranno ad addolcire l'amaro in bocca di Rare?

Rare sembra non essere soddisfatta dei risultati commerciali ottenuti da *Viva Piñata*. La seppur ragguardevole cifra di cinquecentomila copie vendute ha deluso un po' le aspettative di Rare per un gioco in cui erano state profuse molte delle loro energie. A detta del game designer James Cook, il gioco sarebbe stato messo in ombra dalla campagna pubblicitaria di *Gears of War*, della quale, a suo parere, il titolo Epic non avrebbe neppure avuto bisogno, trattandosi di un titolo comunque destinato a vendite plurimilionarie.

È davvero da imputare a Microsoft questo presunto fallimento di pubblico? Rare non può certo lamentarsi per non aver ricevuto un trattamento adeguato. Viva *Piñata* è stato coperto più che a sufficienza da una campagna pubblicitaria family-oriented. Basti pensare alla Piñata gigante allestita in America, o al supporto della serie televisiva prodotta da 4Kids. Una visibilità che difficilmente viene riservata a molti altri giochi.

La versione PC di *Viva Piñata* si affianca a *Party Animals* per 360 e alla serie animata fortemente voluta da Rare: una confusione di target diversi che non giova, purtroppo, all'immagine del franchise

Il vero problema di *Viva Piñata*, già di suo difficile da commercializzare, sta nella sua identità schizofrenica. Un po' come *Zack & Wiki* su Wii, il gioco è stato presentato come facile e adatto alle famiglie, ma all'atto pratico è un'esperienza complessa e ben al di là di un semplice gestionale per PC. *Viva Piñata* ha una filosofia tutta particolare, e cercare di venderlo ai bambini è riduttivo, dato che nel migliore dei casi lo lasceranno a prendere la polvere dopo pochi giorni. Ammesso che dei bambini posseggano una 360, visto che si sa che l'audience al tempo del lancio di *Viva Piñata* era ancora più hardcore, maschile e adulta di adesso. Forse una strada alla *Party Animals*, infinitamente meno bello ma più commerciale, avrebbe funzionato meglio di fronte a un mercato che, non dimentichiamolo, ha già snobbato un gioco del calibro di *Psychonauts*.

# Made in Italy

a cura di **Alessandro Mucchi**

Nomi, fatti ed eventi dell'industria dei videogiochi italiana

**Annisettanta: Il decennio lungo del secolo breve** è il nome della mostra attualmente allestita alla Triennale di Milano (ove rimarrà fino al 30 marzo 2008) che ripercorre i momenti salienti degli anni Settanta attraverso parole chiave o figure di spicco. Viene inoltre dato spazio al fenomeno della contaminazione tra i vari linguaggi artistico mediatici proprio della decade trattata, con uno spazio dedicato anche all'allora nascente fenomeno videoludico. **Andrea Persegati**, Presidente dell'AESVI (Associazione Editori Software Videoludico Italiana) ha salutato favorevolmente l'iniziativa: "*Esprimiamo la nostra soddisfazione per lo spazio che la Triennale di Milano ha voluto dedicare al mondo videoludico nell'ambito della mostra sugli anni settanta. L'inserimento del videogioco nel percorso proposto dalla prestigiosa istituzione milanese rappresenta un importante riconoscimento dell'intrattenimento interattivo digitale come espressione della cultura e dell'arte del nostro tempo*".

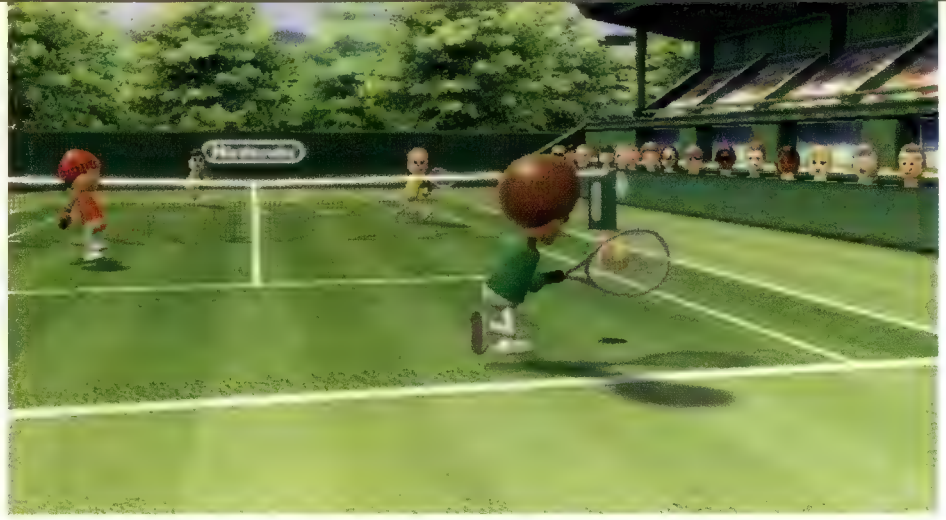
Sabato 10 novembre si è tenuta a Fiorenzuola un'interessante conferenza curata da Francesco Mazzetta e patrocinata dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali dal titolo **Labirinti Digitali.** Internet, multimedia, videogiochi: orizzonti educativi in biblioteca, a scuola, in famiglia. Durante l'incontro, **Roberto Bertoni** del network OldGamesItalia ha presentato un audace progetto per la conservazione del patrimonio videoludico (del quale parleremo nel prossimo numero), mentre il nostro **Marco Accordi Rickards**, anche come direttore culturale di GAMECON (Napoli, Mostra d'Oltremare, 7-9 dicembre 2007), ha esposto la sua teoria sul Conscious Gamer, sottolineando le tre aree di battaglia perché il videogioco continui il suo cammino nel nostro Paese: giochi e media, giochi e industria, dimensione artistica dei giochi. Tra gli altri ospiti di rilievo, **Francesco Antinucci**, del CNR, **Eli Neiburger**, in videoconferenza dal Michigan, dove dirige la biblioteca dell'Ann Arbor District, e **Simona Caravita**, docente di psicologia della Cattolica di Milano ed esperta di bullismo che sarà presto ospite di **Game Pro** riguardo ai rischi associati ai giochi violenti (polemiche assicurate, dateci retta).

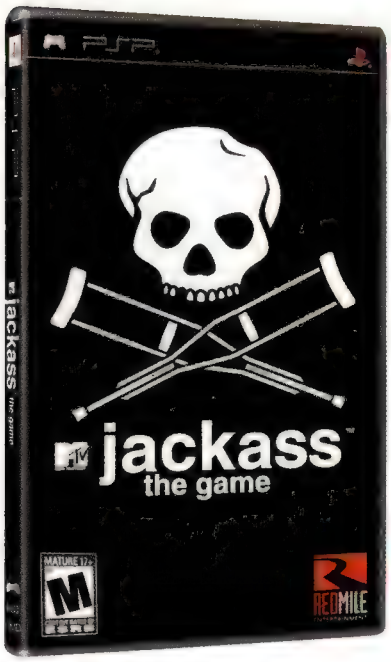
**Digital Bros**, l'azienda proprietaria del distributore videoludico Halifax, ha chiuso l'anno fiscale 2007/08 con ricavi in aumento del 18,5%, pari a 133. 926 milioni di euro (rispetto a quelli dello scorso anno, pari a 113.022 milioni di euro). Inoltre, a confermare il trend positivo, anche il primo quarto dell'anno fiscale corrente (chiusosi lo scorso 30 settembre) è terminato in crescita, grazie soprattutto alle attività di publishing videoludico corrispondenti a ben il 65,8 % del totale. Un segno di come il mercato dei videogiochi sia in continua crescita anche nel nostro Paese.

**FIFA 08** è stato presentato a Milano allo spazio Magna Pars con un evento ricco di ospiti del mondo dello sport e dello spettacolo. A condurre la presentazione infatti era presente Simona Ventura coadiuvata da Raul Cremona, mentre per rappresentare la parte sportiva c'è stata la partecipazione di Kakà e Ambrosini, giocatori del Milan, e di Fabio Caressa, commentatore di Sky. Da segnalare anche l'intervento telefonico dell'allenatore della Roma Guido Spalletti, il cui volto è sulla copertina dell'edizione di quest'anno di *FIFA Manager*. All'evento in rappresentazione dell'azienda ha partecipato anche **Francois Storelli**, General Manager di Electronic Arts.

**Andrea Loiudice** ha lasciato il suo ruolo di Group Product Manager presso Atari Italia concludendo così la sua quinquennale collaborazione con la filiale nostrana del publisher. Loiudice ha dichiarato che lascerà il settore dei videogiochi pur rimanendo nell'ambito dell'intrattenimento. Sempre in Atari Italia **Rosaria Fusco**, attuale PR Manager, ha annunciato che lascerà il ruolo che ricopre da oltre quattro anni entro il termine del 2007, per conseguire un nuovo impiego in un altro settore tecnologico.

**Koch Media** ha siglato un accordo con MTV Italia riguardante il prossimo lancio di *Jackass: The Game* (previsto il 29 novembre su PS2 e PSP). Sono previste infatti iniziative promozionali che avranno luogo durante la "MTV Jackass Special Week" in






onda su MTV Italia, MTV Brand: New e MTV Pulse. All'interno dei programmi più seguiti (come succederà online su MTV.it) infatti ci saranno spazi dedicati al videogioco ed a mini contest grazie al quale si potranno vincere diversi gadget col brand del famoso programma di Johnny Knoxville e copie del videogame stesso.

**Carlo Barone**, storico giornalista videoludico, è il nuovo Brand Manager della filiale italiana di Activision, si occuperà dunque di programmare le attività di marketing legate al lancio ed alla promozione di alcuni titoli della line-up. Prima del publisher americano Carlo Barone ha maturato un'esperienza decennale nel mondo dell'editoria di settore, collaborando con case editrici quali Future Media Italy e Sprea in qualità di capo redattore, oltre che in attività correlate all'online gaming.

**Nintendo Italia** ha indetto un concorso a premi legato a *Wii Sports* presso la palestra Sanbabila Sportclub nel centro di Milano. Al costo di 250 Euro si potrà godere di 3 mesi di abbonamento al centro e di un allenamento mirato per una delle cinque discipline sportive presenti nel titolo Nintendo (tennis, boxe, golf, baseball e bowling). Al vincitore del torneo andranno un Wii, un gioco, altri sei mesi di allenamento presso lo Sportclub ed un paio di scarpe Diadora.

**Activision Italia**, per promuovere il lancio di *Tony Hawk's Proving Ground*, ha puntato la sua campagna marketing prevalentemente sull'utilizzo del cosiddetto Web 2.0, cioè sulle community virtuali e sui materiali creati dagli stessi utenti. Infatti, sui maggiori siti di social networking (MySpace, YouTube, FlickR, Last FM e Twitter) sono stati aperti canali dedicati al gioco. A sostegno delle campagne online però seguiranno anche delle operazioni di street marketing per attirare l'attenzione del pubblico verso il prodotto. Da segnalare in particolare la collaborazione con il Trinity Skatepark di Milano in merito alla quale la Marketing Manager di Activision Italia **Laura Lombardi** ha dichiarato: *"Le giovani promesse del mondo dello skate trovano nel Trinity Skatepark il loro punto di incontro e di socialità ideale. Lo Skatepark infatti non è solo un luogo per skateare, ma anche un ritrovo sicuro, educativo e divertente, che quindi si sposa in modo perfetto con il nostro videogioco"*.

**New Media**, azienda impegnata nel mercato dell'entertainment, ha aperto una nuova società, Blue Media, che si occuperà specificatamente della redistribuzione di prodotti videoludici e affini. *"Dopo 8 mesi di start up, abbiamo deciso che i tempi fossero maturi per lanciare questo nuovo progetto"*, spiega l'amministratore unico **Walter Marzullo**. *"L'offerta di Blue Media non si limiterà ovviamente solo ai videogame ma sarà allargata anche ai settori delle card e dei giocattoli, sfruttando le numerose esclusive e la posizione di leadership che New Media ha conquistato sul mercato italiano. Gli obiettivi sono di raggiungere un fatturato di 10 milioni di euro entro la chiusura del prossimo anno fiscale"*.

# HOTCAKES

## Le classifiche di GamePro

### Classifica vendite console - Giappone

8 ottobre 2007 - 4 novembre 2007

*Fonte: Media Create*

| | Vendite mensili | Vendite 2007 | Vendite totali |
|---|---|---|---|
| Nintendo DS | 304.224 | 5.802.136 | 19,887,894 |
| PSP | 237.759 | 2.090.487 | 6,718,103 |
| Wii | 110.626 | 2.799.703 | 3,745,527 |
| PS3 | 65.714 | 775.543 | 1,246,202 |
| PS2 | 42.369 | 636.602 | 20,804,589 |
| Xbox 360 | 30.563 | 181.656 | 447,601 |
| GBA | 881 | 48.120 | 15,347,059 |
| GameCube | 340 | 10.137 | 4,179,702 |

## Game Pro Agenda

### Eventi da tenere d'occhio

GAMECON 2007 (Napoli)
7-9 dicembre

Game in Italy
8 dicembre

Game Developers Conference 2008 (San Francisco)
18-22 febbraio

Cartoomics 2008 (Milano)
marzo

Comicon 2008 (Napoli)
aprile

Potete segnalare iniziative interessanti all'indirizzo email gamepro@sprea.it.

# The Intruder

di Alberto "Eldacar" Belli

## L'industria dei videogiochi vista dall'interno

Di questi tempi, generalmente, la mia PlayStation 2 ha rischiato spesso e volentieri di fondersi in maniera irreparabile. Normale per chi, come me, ama il calcio (che una volta era addirittura lavoro) e di conseguenza quel *Pro Evolution Soccer* che, ogni autunno, se le dà di santa ragione con *FIFA*, prima a suon di comunicati stampa, annunci ed eventi, poi direttamente sugli scaffali dei negozi. La console a rischio, quest'anno, in teoria sarebbe dovuta essere una di quelle next-gen e invece, strano il destino, è ancora il vecchio monolite a essere protagonista nel salone di casa mia. Ce la metto tutta, ma giocare con il pad del 360 il titolo Konami "non s'ha da fare", e la versione PS3 di *PES* è stata decisamente la sorpresa in negativo di questo 2007. Certo è che, quando il frame rate non precipita clamorosamente, il gioco non si inchioda e non interessa cimentarsi in qualche sfida online (agghiacciante), si tratta sempre di un gameplay inarrivabile (nonostante l'ottimo concorrente che qualcuno si ostina a sostenere simulativo ma che simulativo non è... e non sarà mai). Peccato, comunque, che questo non giustifichi una realizzazione tecnica complessivamente vergognosa, per fortuna meno accentuata nella versione "light". Il problema è che se neppure la killer application Sony per eccellenza funziona più bene (perché, volente o nolente, molta gente aspettava *PES* per accaparrarsi la macchina, approfittando anche del taglio di prezzo, nonostante l'opzione Xbox), con cosa pensa di farci giocare il buon Tretton per Natale? Con *Heavenly Sword*? Con *Lair*? Con *Uncharted*? Con *Warhawk*? Con i multipiattaforma che escono prima su 360 e che, su 360, girano meglio? Dammi dei fottuti giochi, Sony, o finisce che compro il Wii pure io; almeno le aspettative sono sicuramente minori, quando parliamo di software. Ah, un'ultima cosa. Caro Roberto Recchioni, non ci convinci: Master Chief è veramente un personaggio anonimo, altro che icona. Poi ne parliamo, ok?

Sul blog di Alberto 'Eldacar' Belli, reperibile all'indirizzo **http://eldacar.blogspot.com**, trovate altre riflessioni sullo stato dell'industria italiana (e non solo)

## Continua

**Promette di essere pronta per sfornare giochi per Wii curati tanto quanto quelli first party Nintendo**

***Elite IV*** **uscirà nell'arco di questa generazione. Ah già, e c'è anche *The Outsider* in arrivo**

**"EA si curava poco di questa licenza. Noi faremo molto meglio"**

## Quit

**È crisi nera per il publisher transalpino, che rischia di perdere Dragon Ball e chiudere i battenti**

**Rimarranno. Per sempre. Ora, veramente... perché, Nintendo? Perché?!?**

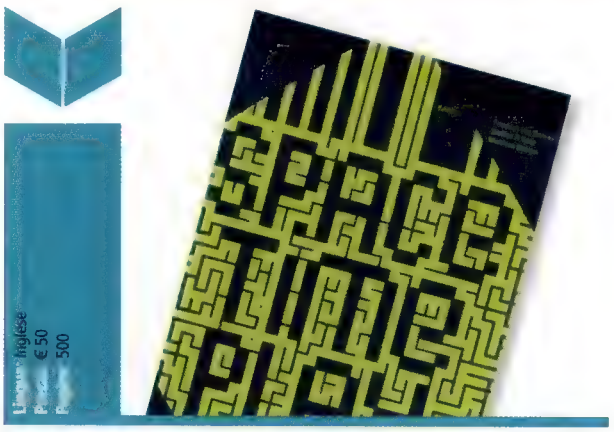
**La nuova fiera americana ha fatto fiasco, e noi continuiamo a tifare per la GC di Lipsia**

consigli per la lettura a cura di **Matteo Bittanti**

### VIDEOGAME/PLAYER/TEXT

**Barry Atkins, Tanya Krzywinska (a cura di), Manchester University Press, 2007**

Barry Atkins e Tanya Krzywinska, due dei più importanti ricercatori britannici nel campo dei game studies, hanno curato un'ambiziosa antologia di saggi edita dal prestigioso marchio Manchester University Press. Al progetto hanno contribuito, tra gli altri, Jesper Juul, Geoff King, Diane Carr, Marie-Laurie Ryan, Henry Lowood e chi scrive questa pagina. I temi trattati spaziano dalla natura aperta di alcuni videogame alle intrinseche contraddizioni di *Civilization*, dalle fantasie urbane di *SimCity* alla nozione di realismo in *Full Spectrum Warrior*. La qualità e la varietà dei contributi confermano da un lato la vitalità dei game studies e, dall'altro, l'efficacia di approcci che spaziano dalla ludologia ai cultural studies, dalla psicologia all'antropologia. Che si parli della natura spettacolare di *Street Fighter* o del concetto di temporalità in *Prince of Persia*, ogni saggio dimostra come sia possibile affrontare il medium videoludico senza cadere nella trappola dell'analisi giornalistica, i cui limiti ermeneutici sono ben noti. Di particolare interesse sono le osservazioni di Helen Kennedy sulla nozione di identità tra le giocatrici di *Quake* e il complementare saggio della curatrice Krzywinska, che esamina il rapporto tra gameplay ed immedesimazione in *World of Warcraft*. Immancabile lo sguardo a *Second Life*, che pur non essendo un videogame, presenta marche tipiche del medium. Nel contributo di Alison McMahan, il mondo virtuale di Linden Lab viene analizzato da differenti punti di vista. Concludendo, Videogame/Player/Text offre innumerevoli stimoli di riflessione per tutti gli studiosi (e appassionati) di videogiochi e game studies. Caldamente consigliato.



### SPACE TIME PLAY: COMPUTER GAMES, ARCHITECTURE AND URBANISM: THE NEXT LEVEL

**F. Borries, S. Walz, M. Böttger (a cura di), Birkhauser, 2007**

Semplicemente monumentale. Il volume curato da Borries, Walz e Böttger è un nuovo punto di riferimento per gli studi sui videogame e, in particolare, per quanto concerne l'analisi degli spazi virtuali. Forte dei contributi di un centinaio di ricercatori internazionali (tra cui Espen Aarseth, Ernest Adams, Richard A. Bartle, Ian Bogost, James Der Derian, Henry Jenkins, Jesper Juul, Frank Lantz, Lev Manovich, Jane McGonigal, William J. Mitchell, Howard Rheingold, Katie Salen, e McKenzie Wark, solo per citare alcuni dei più famosi), Space Time Play affronta cinque temi fondamentali, a cui corrispondono altrettanti "livelli": l'architettura dei videogame, la nozione di urbanistica negli spazi virtuali, i giochi pervasivi (ubiquitous gaming), l'uso dei videogame come strumenti di design e progettazione, il videogame tra utopia e distopia. I contributi spaziano da una disamina attenta del modello del labirinto e del dedalo nei videogame alla collusione tra seconda e prima vita, dall'augmented reality all'influenza di *SimCity* sulle configurazioni urbane. Da segnalare, tra i tanti, il saggio di Celia Pearce sugli spazi a tema (da DisneyLand a *World of Warcraft*), il saggio collettivo sui mondi sintetici (curato da Edward Castronova) e il contributo di Alberto Iacovoni sugli spazi utopici dei videogame (nel 2003, Iacovoni ha scritto un agile volume sull'architettura videoludica, Game Zone, per l'editore Birkhäuser). Se ancora non fosse chiaro, Space Time Play rappresenta una lettura indispensabile per architetti, designer, progettisti, ma anche per gli appassionati e gli studenti di nuovi media.

# INCOMING

## Nuovi giochi e update su titoli da tenere d'occhio

### Project Origin

**FORMATO:** 360, PC, PS3 **PUBLISHER:** TBA

Monolith torna dichiara la Seconda Guerra Contro l'Arredamento da Ufficio con il vero erede di *F.E.A.R.*. Attraverso il visore HUD, l'azione di gioco sembra esplosiva e le animazioni incredibili

### Flower

**FORMATO:** PS3 **PUBLISHER:** SCEE

A seguito del relativo successo di fl0w (almeno tra i titoli PSN), thatgamecompany ne ha rivelato il seguito, un altro grande inno alla bellezza della natura non adatto agli amanti dello score attack

### Samba De Amigo

**FORMATO:** Wii **PUBLISHER:** SEGA

Nintendo e SEGA sotterrano un altro po' più a fondo l'ascia di guerra. Una nuova mascotte trova casa su Wii, stavolta in collaborazione con Gearbox, creatori del celebre sparatutto *Brothers in Arms*

### Touch Detective 2 1/2

**FORMATO:** DS **PUBLISHER:** ATLUS

Il sequel occidentale di *Osawaru Tantei Ozawa Rina* non lascerà che l'art design metta in ombra il game design. Una storia generale legherà assieme i vari misteri, e gli indizi saranno più semplici da scovare

### Tom Clancy's Air Combat

**FORMATO:** TBA **PUBLISHER:** UBISOFT

Con il franchise di *Blazing Angels* in stallo, Ubisoft dà alla sua divisione di Bucarest un'invidiabile seconda (o anche terza) possibilità. Aspettatevi un'alternativa mainstream del classico *Ace Combat*

### Mamonoro

**FORMATO:** ARCADE **PUBLISHER:** GULTI

Ecco un nuovo shooter a scorrimento verticale targato G.rev, previsto per arcade, in collaborazione con Gulti. Il fatto che siano coinvolti alcuni sviluppatori di *Raiden* fa ben sperare

### Star Wars: The Force Unleashed

**FORMATO:** Wii **PUBLISHER:** LUCASARTS

Non avevamo bisogno di poteri Jedi per intuire che fosse in sviluppo una versione per Wii, con tanto di movimenti di spada laser e uso della Forza. Il gioco è sviluppato da Krome Studios

### Pirates Of The Caribbean Online

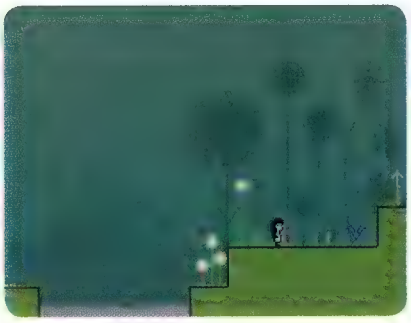
**FORMATO:** PC **PUBLISHER:** DISNEY INTERACTIVE

Il GdR online di Disney è entrato nella sua seconda fase di beta testing il mese scorso. Sistema di combattimento per mare e per terra, nonché la grafica, sono ancora semplici, ma l'entusiasmo di VR Studios appare intatto

### Nanostray 2

**FORMATO:** 360, PC, PS3 **PUBLISHER:** MAJESCO

Dopo un primo capitolo tutt'altro che indimenticabile, lo shooter a scorrimento di Majesco torna con una struttura di gioco nuova e dinamica. Il gioco è sviluppato ancora dallo studio Shin'en: speriamo sia la volta buona



### ❑ NET GAME DEL MESE

Knytt Stories

Proprio come il primo *Knytt*, sviluppato dal musicista svedese Nicklas 'Nifflas' Nygren, *Knytt Stories* è un affascinante platform in 2D, tanto minimalista nel gameplay quanto nel suo stile artistico, capace di trasformare semplici forme geometriche e soffici colori in impressionanti e surreali fondali. Eppure, mentre il primo gioco era composto da un solo scenario, *Knytt Stories* è accompagnato da un editor dei livelli, e offre la possibilità di scaricare interi scenari dalla rete. Grazie ad un'espansione, è possibile godere di quattro stage completi, e di sicuro altri saranno presto partoriti dai fan. Come nei titoli della serie di *Metroid*, il giocatore dovrà rivisitare gli ambienti man mano che ottiene nuovi poteri. Non impiegherete più di una manciata di minuti per ogni sezione; il tema del mondo cambia costantemente ed è accompagnato da una fantastica musica ambientale. Infine, dal momento che gli scenari sono abbastanza grandi da sentire l'esigenza di una mappa, *Knytt Stories* vi spingerà a finire i livelli tutti d'un fiato, prima che dimentichiate la strada da percorrere.

**7, 8 e 9 dicembre**

aiuta la ricerca e
la cura delle leucemie,
dei linfomi e del mieloma.
Ti aspettiamo in tutte le
piazze d'Italia.

AIL

ASSOCIAZIONE ITALIANA
CONTRO LE LEUCEMIE-LINFOMI E MIELOMA
ONLUS

Sede Nazionale:
Via Casilina, 5 - 00182 Roma
**C/C Postale n. 873000**

Per sapere in quali piazze trovi
le stelle AIL chiama il numero
06/70386013 o vai su

**www.ail.it**

SOTTO L'ALTO PATRONATO DELLA PRESIDENZA DELLA REPUBBLICA

SI RINGRAZIA L'EDITORE.

# Hype

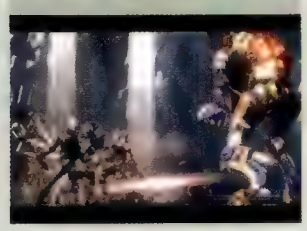
Le uniche anteprime che ne sono libere

## I più attesi da Game Pro

### Ninja Gaiden 2

**Itagaki continua a fare proclami e si accanisce contro *Devil May Cry 4*. Chiunque vincerà lo scontro per l'action più bello, saremo noi a goderne**
360, TECMO

### Too Human



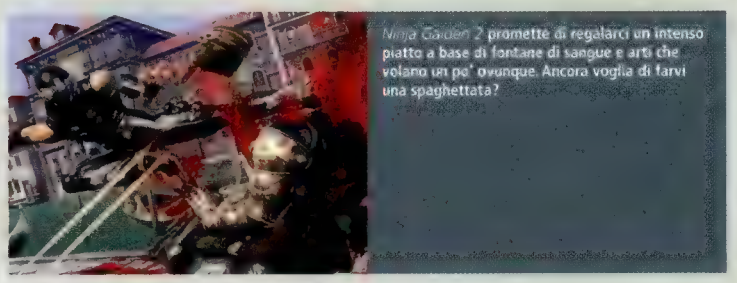
**L'intervista esclusiva di questo numero a Denis Dyack, Presidente di Silicon Knights, ha riacceso in noi la fiamma di questo action game con elementi GdR**
360, MICROSOFT

### Final Fantasy IV

**Lo stile naif e allo stesso tempo malinconico promette già di farci sognare, ricordandoci che la serie contiene pur sempre la parola "fantasy", nel titolo**
DS, SQUARE ENIX

## Control yourself

### Videogiocare è cool, ma provate a dire che collezionate Gundam...



*Ninja Gaiden 2* promette di regalarci un intenso piatto a base di fontane di sangue e arti che volano un po' ovunque. Ancora voglia di farvi una spaghettata?

Il protagonista di *No More Heroes* mi fa un po' tenerezza. Non è poi così difficile da spiegare come possa fare tenerezza un otaku armato di spada laser che uccide con nonchalance per il puro e semplice gusto di battere il macabro record imposto da altri killer. Fa tenerezza perché è il ricordo di un'epoca forse passata, in cui il gaming era poco popolare, un'era in cui di console si parlava a bassa voce.

Adesso è apparentemente tutto cambiato: famiglie sorridenti si sfidano a colpi di Wiimote su divani immacolati come la console che sponsorizzano, mentre un noto comico italiano ci invita a "farci una spaghettata" dopo una bella partita a *Wii Sports*, distruggendo per sempre quell'aura di Nintendo Difference che è stata per anni croce e delizia di tanti appassionati. Il gioco di Suda 51 tra-suda (il bisticcio è voluto) sferzante ironia nei confronti del giocatore hardcore, visto come una sorta di donchisciottesco eroe romantico che, ancor più ironicamente, sarà l'unico a giocare a questo gioco. Come quando Raiden, alla fine del monumentale *Metal Gear Solid 2*, butta via la Dog Tag con impresso il nostro nome o quando, con fare schifato, pronuncia la frase: "Did you just say *nerd*?", così *No More Heroes* ci mette di fronte a ciò che siamo stati o che, magari, siamo tuttora. L'assurdità della sua competizione viene paragonata all'assurdità della *nostra* competizione, impegnati come siamo a scalare le leaderboard di *Halo 3* o a portare ancora un altro personaggio al 70° livello su *World of Warcraft*.

Ma c'è davvero qualcosa di assurdo nel portare a termine questi obiettivi? Perché quello che è sociale deve essere necessariamente più giusto? I toni sono volutamente esagerati nel loro allarmismo (ma pensando a Wii, forse neanche troppo), dato che all'atto pratico gli sforzi profusi dalle compagnie nel social gaming non hanno stornato più di tanto dal gaming classico. Del resto, vere e proprie icone del nerdismo chic come Tomonobu Itagaki, con la sua stilosa spavalderia, o Hideo Kojima, che lavora notte e giorno per creare quel che sarà uno dei giochi più interessanti degli ultimi anni, ci ricordano che, almeno per il momento, sono i giochi tradizionali che continuano a far girare l'industria.

È assurdo che le stesse compagnie che li supportano non se ne rendano conto e, temendo di farsi trovare impreparati di fronte al fenomeno Wii, facciano a gara per creare il social game più divertente (o il più stupido) non rendendosi conto che nessuna persona sana di mente si sobbarcherebbe mai l'acquisto di una console da 400 euro per il solo gusto di giocare a un clone di *Buzz!*. Non bisogna mai tradire la propria natura imitando quella degli altri. Perché il Wii è unico, geniale nelle sue limitazioni, e certe cose se le può permettere. Microsoft e Sony possono anche dormire tranquille: gli eroi ci sono ancora, e vogliono giocare ai vostri giochi.

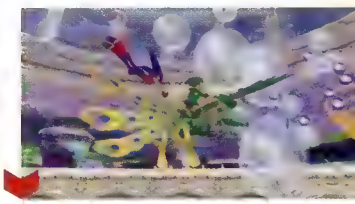
**Guglielmo De Gregori**

026 **Ninja Gaiden 2**
360

028 **Beowulf**
360, PS3

030 **The Bourne Conspiracy**
360, PS3

031 **Turok**
360, PS3



032 **NiGHTS: Journey of Dreams**
Wii

033 **Soul Calibur Legends**
Wii

034 **God of War: Chains of Olympus**
PSP

035 **Echochrome**
PS3, PSP

035 **Patapon**
PSP

036 **Opoona**
Wii

037 **Dark Sector**
360, PS3

037 **Rez**
360

038 **Ninja Gaiden DS**
DS

038 **Final Fantasy XII Revenant Wings**
DS

039 **Dead Space**
360, PS3

040 **No More Heroes**
Wii

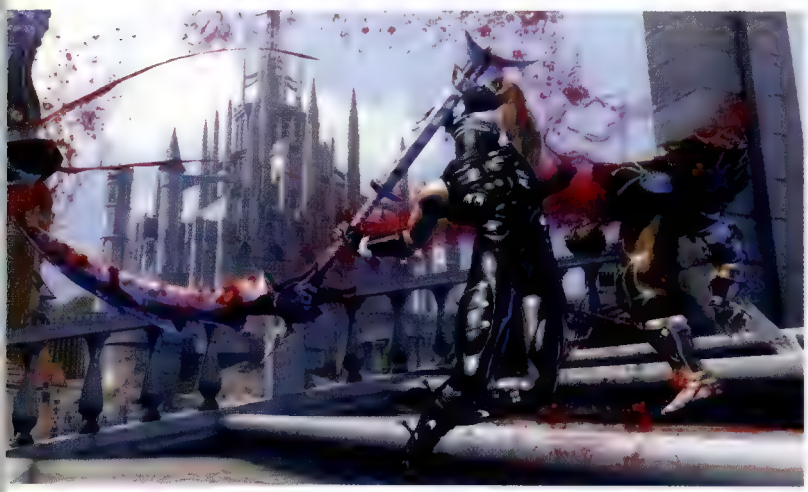
041 **Time Crisis 4**
PS3

041 **Space Invaders**
DS

FORMATO: **360**
PUBLISHER: **MICROSOFT**
SVILUPPO: **TEAM NINJA**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **2008**

# Ninja Gaiden 2

## Ha del sangue addosso. Molto sangue. Ryu Hayabusa è pronto a tornare su Xbox 360



***Ninja Gaiden 2* avrà forse ancora lo stile piatto del precedente titolo ma è sicuramente più ambizioso. La nostra domanda sulla disponibilità in Germania è stata ignorata dal portavoce di Microsoft**

**Le nuove armi di Ryu comprendono lame di ogni tipo applicate a mani e piedi, e ciò significa che i nemici rischiano di perdere qualcosa di prezioso semplicemente guardandolo**

Chiunque si sarebbe nascosto sotto una roccia l'anno scorso, quando Tomonobu Itagaki ha insultato gli sviluppatori di *Tekken* e liquidato i giocatori poco capaci con l'appellativo di 'cani ninja', per poi produrre un titolo di scarsa qualità come *Dead or Alive Xtreme 2*. Ma a dispetto di tutto, eccolo di nuovo calcare le tavole del palcoscenico alla GC e al TGS, mente e voce del Team Ninja. Bisogna ammettere che il marchio Tecmo ha perso un po' di lustro nel corso degli anni, ma menzionare il nome di *Ninja Gaiden* decisamente no.

Ora che molti stanno riscoprendo il titolo del 2004 tramite l'emulazione su 360 o il remake per PS3, è senza ombra di dubbio il momento adatto per svelare maggiori dettagli sul suo seguito. Del resto gli hardcore gamer sentono la mancanza di un titolo violento 'vecchia maniera' nel desolato scenario videoludico attuale, e *Ninja Gaiden 2* è pronto a colmare questo vuoto e a offrire molto di più.

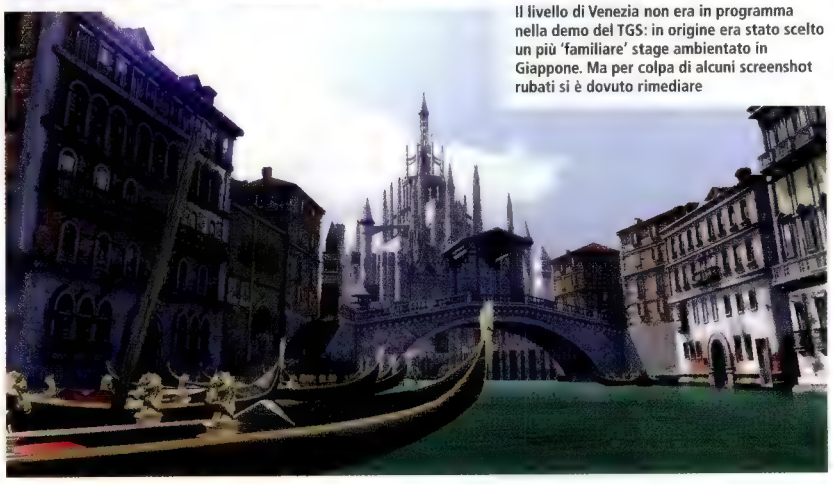
"Prima di tutto vorrei dire che non stiamo rappresentando la violenza solo per il gusto di farlo", sottolinea il producer del gioco **Yoshifuru Okamoto**. "Vogliamo che tale violenza abbia un reale significato nel gioco, che sia elemento portante dell'esperienza stessa. La violenza è la chiave di questo progetto, e non possiamo minimamente cambiare rotta. Sappiamo bene che in Giappone rientreremo nella categoria Z (il temuto rating per soli adulti, che etichetta di fatto il gioco come culturalmente pericoloso), mentre speriamo di rientrare nella M (Mature) negli Stati Uniti".

Integrale o meno, la forte componente violenta di *Ninja Gaiden 2* vi farà sentire dei novelli Lady Macbeth dopo soli cinque minuti di gioco. Se nel primo capitolo le teste rotolavano letteralmente in terra (per lo meno nella maggior parte delle versioni), la violenza raggiunge nel secondo episodio un livello superiore. I colpi di spada di Ryu Hayabusa faranno a pezzi i suoi avversari, con teste, spalle, ginocchia e dita a 'ornare' il campo di battaglia immerse in innumerevoli pozze di sangue. Meglio (o peggio) ancora, i vostri avversari continueranno a combattere nonostante le menomazioni, strisciando per terra, barcollando e contorcendosi, fino a quando non li finirete.

> "Penso che la potenza grafica di Xbox 360 abbia reso possibile la riproduzione della violenza in un modo unico, permettendo di far sgorgare il sangue in modo credibile

"Ovviamente il comportamento dei nemici cambierà se non avranno più un braccio o un piede", spiega Okamoto, "e il nostro obiettivo è rendere carica di adrenalinà l'azione fino alla morte di ogni nemico. Ma il nostro ninja non frugherà i corpi né ruberà armi al morti. I cadaveri rimangono per terra solo per una questione di realismo. In tutta sincerità penso che la potenza grafica di Xbox 360 abbia reso possibile la riproduzione della violenza in un modo unico, permettendo di far sgorgare il sangue in maniera

**La gerarchia dei nemici è fondamentalmente la stessa del precedente titolo, con le bestie demoniache in vetta alla classifica dei mostri più pericolosi. Non si sa nulla del boss finale, nemmeno se possieda poteri supernaturali e se sia uomo o donna**



Il livello di Venezia non era in programma nella demo del TGS: in origine era stato scelto un più 'familiare' stage ambientato in Giappone. Ma per colpa di alcuni screenshot rubati si è dovuto rimediare

## La via della spada

**Fa quasi tirare un sospiro di sollievo il fatto che il Team Ninja si stia principalmente concentrando sull'esperienza in single player. Le grandi aspettative di gioco online, nelle forme di deathmatch o cooperativo, stanno diventando una piaga per i giochi che hanno una storia da narrare. "Abbiamo pensato a varie modalità online", afferma Okamoto, "ma non sono sicuro che questo sia il genere di titolo adatto a un'esperienza multigiocatore completa. Quel che posso dire è che il genere 'eroe solitario contro tonnellate di nemici' non va molto d'accordo con il concetto di gioco cooperativo: almeno, io la penso così".**

credibile, di smembrare i corpi e di farli rimanere ammonticchiati a terra".

Tenendo conto di ciò, e cercando di scacciare una fulminea immagine di Jack Thompson che ci balena nella mente, occorre comunque menzionare che dietro a questo massacro c'è una storia. Sebbene probabilmente Itagaki affermerà il contrario nei prossimi mesi, il Team Ninja non sembra restio a confessare la volontà di allargare il target di *Ninja Gaiden*. "Dopo aver pubblicato il primo capitolo", afferma Okamoto, "ci siamo resi conto che si stava creando un divario tra quello che avevamo in mente e la reazione dei giocatori. Il problema era rappresentato dall'elevato livello di difficoltà, e abbiamo sentito la necessità di rendere più accessibile il gioco anche ai casual gamer".

È troppo presto perché Okamoto sveli dettagli più precisi, ma ha promesso un titolo avvincente e ancora più interessante, con una grande varietà di nemici e boss finali. Ancora più importante sarà la presenza di un rivale ninja per Hayabusa, una vera e propria nemesi, fulcro di tutta la storia. Tutti gli altri nemici suonano abbastanza familiari (bestie demoniache, soldati armati fino ai denti, black ninja) ma questa volta strategie e attacchi, di gruppo o in solitario, saranno differenti e più vari, alimentando di conseguenza la necessità di scegliere l'arma giusta per ogni situazione.

"Tutto è cominciato pensando alle armi che Ryu avrebbe dovuto portare con sé", spiega Okamoto, "per diventare un super ninja. Tutto ciò ci ha portato a immaginare per quali azioni avremmo potuto usare queste armi, e come esse avrebbero influenzato il divertimento del gioco stesso".

Ma il vero problema di questo codice alpha, più che risiedere nella sfida e nel gameplay, è il vecchio spauracchio del Team Ninja, ovvero l'evoluzione visiva. Si possono quasi recuperare le critiche a *DoA4* o *DoAX2* e 'incollarle' su *Ninja Gaiden 2*, perché il punto è che il gioco non ha un look particolarmente 'moderno'. Ironicamente per un titolo tanto splatter, tutto ha un aspetto un po' troppo pulito e asettico. Gli effetti di luce e di ombra su personaggi e le ambientazioni sono carenti, regalando da un lato una fluidità di gioco elevata (fissa a 60 fotogrammi al secondo), ma dall'altro producendo una grafica troppo piatta.

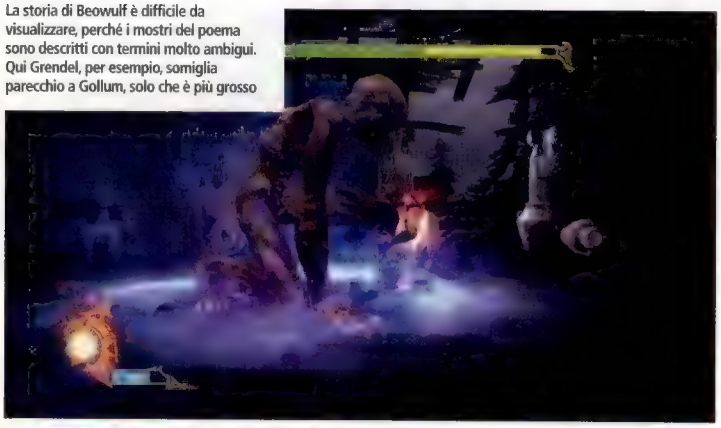
Non si sarà nascosto sotto una roccia per tutto lo scorso anno, ma viene comunque da chiedersi come abbia fatto Itagaki (nonché il suo team) a isolarsi tanto dall'influenza e, cosa più importante, dagli esempi dei titoli di altri studio. Okamoto ammette la scelta di non guardare ai "concorrenti", e non prende in considerazione *Devil May Cry 4* "perché non l'ha visto". Senza ombra di dubbio *Ninja Gaiden 2* attirerà l'attenzione per la propria violenza, e sicuramente sarà amato alla follia dagli hardcore gamer, ma se vuole porsi l'obiettivo di 'parlare' con i casual gamer, non può trascurare la componente grafica.

Se pensate che questo sia ultraviolento aspettate di vedere cosa può fare Hayabusa a tavoli e sedie. Gli scenari sono simili a quelli di *DoA4* per il livello di elementi distruttibili, mentre sono scomparsi i menu di selezione delle armi in favore di un cambio in tempo reale

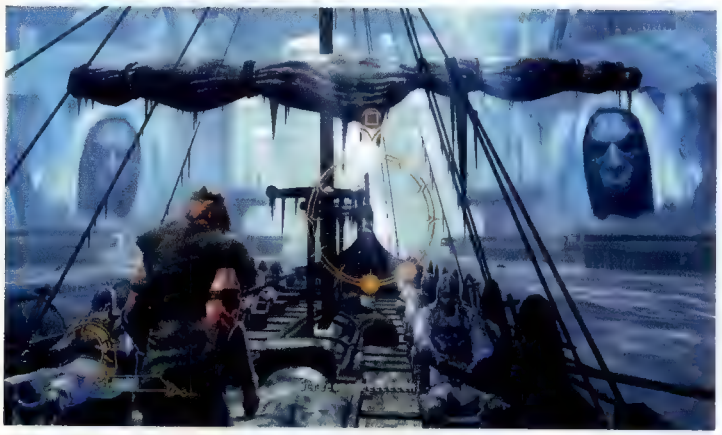
FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **UBISOFT**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **FRANCIA**
USCITA: **PRIMAVERA 2008**

# Beowulf

**Riuscirà l'epico gioco Ubisoft tratto dall'omonimo film a fare onore al leggendario re uccisore di mostri?**



La storia di Beowulf è difficile da visualizzare, perché i mostri del poema sono descritti con termini molto ambigui. Qui Grendel, per esempio, somiglia parecchio a Gollum, solo che è più grosso



Per far sì che i vostri uomini collaborino in modo efficace, dovrete affrontare un minigioco musicale. Se colpirete i tamburi a ritmo, i guerrieri remeranno all'unisono, evitando così i minacciosi scogli

Che il gioco di Beowulf sia ben diverso dal poema epico da cui è stato tratto non stupisce di certo. I gusti della gente sono cambiati, nel corso dei secoli, e se di certo il materiale originario doveva avere abbastanza mordente da sopravvivere così a lungo, la versione per il grande schermo che uscirà quest'anno fa pensare che i moderni fruitori vogliano, rispetto al poema tradizionale, più sangue, più violenza e più donzelle in pericolo. Per lo meno, sotto questi aspetti il gioco segue la strada del film. Comunque, e per fortuna, oseremmo dire, sembra anche evitare di ricreare per filo e per segno gli scenari che vedremo sul grande schermo. Si tratta, se vogliamo, del più comune errore commesso dai giochi su licenza: rinchiudere a tutti i costi la propria interattività negli angusti confini di una trama predeterminata.

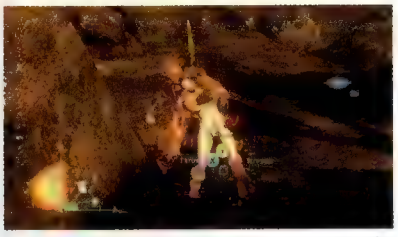
La decisione di ambientare *Beowulf* negli anni che il film o il poema non hanno mai descritto è ottima, perché permette al team di Ubisoft di dare libero sfogo alla fantasia. Certo, è un po' deludente il fatto che, nonostante questo, lo sviluppatore abbia poi scelto di realizzare un quanto mai lineare hack'n'slash. Le ambizioni del gioco ne vengono ovviamente limitate, ma per lo meno *Beowulf* funziona bene, nell'ambito di questo genere, mostrando anche un buon numero di particolari piacevoli, non ultimo l'uso dei doppiatori del film per aggiungere ulteriore gravità a dialoghi molto ben fatti. "Quella bestia dev'essere più grossa dei giganti di Orkney", afferma Brendan Gleeson, nell'osservare un mostro in lontananza, e per tutta risposta Ray Winstone ringhia:

> Affrontando un orco, Beowulf gli spezzerà un braccio, per poi saltargli sulla schiena, prendere a pugni le sue tempie, spalancargli a forza la bocca e strappargli via la mascella

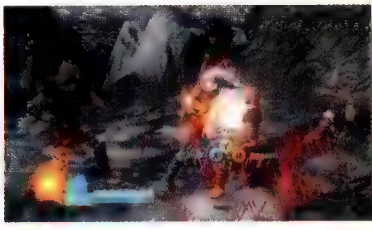
"Allora schizzerà più sangue sui nostri stivali".

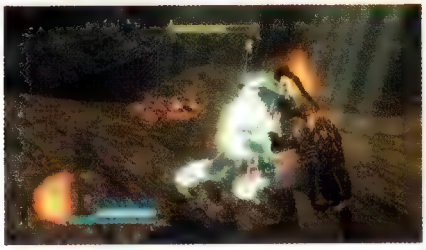
Poco ma sicuro, il Beowulf interpretato da Winstone ha ragione, perché il gioco pullula di scene violente. Le solite combo di attacchi più leggeri e più potenti che di solito si incontrano in questo genere sono arricchite da mosse decisamente sanguinarie e spietate, che cominciano afferrando e soggiogando il vostro nemico con una rapida pressione dei pulsanti. A questo punto, entrano in gioco altre opzioni, ciascuna assegnata a un pulsante frontale: si potrà quindi procedere a lanciare o massacrare l'avversario, oppure a combattere contro di lui o a rubargli l'arma che impugna. Contro i nemici più voluminosi, queste mosse richiederanno una sorta di minigioco che vi vedrà premere altre serie di pulsanti, ma il risultato è soddisfacente quanto violento; ad esempio, trovandosi contro un orco, Beowulf gli spezzerà innanzitutto un braccio, per poi saltargli sulla schiena e prendere a pugni le sue tempie, prima di spalancargli a forza la bocca, strappandogli via la mascella.

Sebbene così incredibilmente violenti, gli attacchi di *Beowulf* hanno un ulteriore impatto sul gameplay. Se riuscirete a unire insieme diverse combo, i vostri uomini ne resteranno impressionati e il loro morale (una barra sullo



Questa 'prostituta degli dei', come Beowulf spietatamente la definisce, è uno dei nemici meno canonici del gioco. A quanto pare, si tratta di una specie di sacerdotessa voodoo con la voce della Sposa di Dracula. Dovrete fermare i suoi malefici piani, che prevedono il sacrificio di innocenti vergini



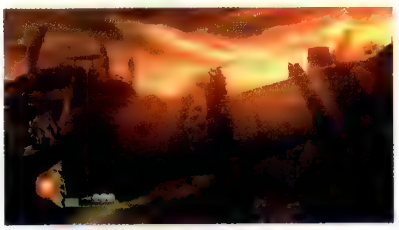


schermo) salirà, permettendovi di lanciare urla di richiamo e di battaglia che li fomenteranno e aumenteranno la loro forza. Comunque, sappiate che anche un'altra barra si riempirà, quando vi accapiglierete con gli avversari e ne riceverete dei danni: quella della furia bestiale. Quando si riempirà del tutto, diventerete una forza inarrestabile: il danno che infliggerete ai nemici si moltiplicherà, ma al tempo stesso i vostri uomini saranno più vulnerabili ai vostri stessi colpi e diventerà difficile dirigere gli attacchi devastanti soltanto verso gli avversari.

Dovrete sempre tenere d'occhio le due barre e utilizzare di quando in quando le potenzialità sia dell'una che dell'altra. Sebbene la maggior parte dei nemici consista in feccia di basso livello che si potrà agevolmente togliere di mezzo con le vostre normali combo eroiche, avrete bisogno di usare la furia bestiale per abbattere le creature più grosse. Del resto, avrete bisogno di compagni dal morale alto per completare le missioni che richiedono la cooperazione dei vostri sottoposti, come nel caso del minigioco musicale in cui dovrete farli remare a tempo, oppure per spingere tutti insieme una pesante roccia in un punto da cui escono nemici a non finire.

Alla fine di ogni livello, i successi e i fallimenti che avrete totalizzato saranno contati: si vedrà quanti alleati avrete aiutato e quanti nemici avrete ucciso usando la furia o le combo eroiche, e i risultati determineranno lo sviluppo del vostro regno e i sentimenti dei vostri sudditi verso di voi. È ancora da determinare quanto peserà sul resto del gioco questo elemento da GdR, ma ha sicuramente il potenziale per diventare qualcosa di più importante di una mera aggiunta; il regno a cui tornerete tra una missione e l'altra funzionerà come una base in cui effettuare cambiamenti nelle formazioni e nella scelta dei vostri soldati.

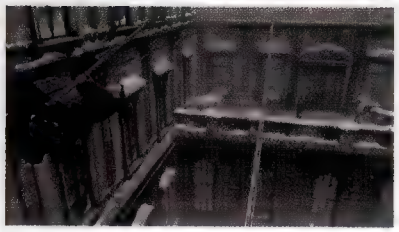
Speriamo che l'idea del regno mostri altri interessanti elementi e sfide di gameplay, così che *Beowulf* ne sia elevato al di sopra del suo primario genere. Certo, il titolo venderà bene a seguito del film, magari, ma si trova anche di fronte a una sfida. A parte i suoi meriti, l'ultimo salto generazionale della tecnologia sembra aver dato origine a una pletora di titoli che hanno una gran voglia di mostrare eserciti interi di nemici sullo schermo. Il genere più ovvio a beneficiare di questa situazione è proprio l'hack'n'slash, e ovviamente ce ne sono molti in arrivo. Con giochi come *Conan* che sta dimostrando di essere all'altezza della situazione e l'ambizioso *Viking* che sembra voler oltrepassare i confini e le convenzioni del genere, *Beowulf* dovrà eccellere nelle sue differenze per farsi notare, non semplicemente giocherellare con qualche particolare carino per aggiungere sapore a un piatto già sfornato migliaia di volte.



***Beowulf*** **offre mosse spettacolari e spietate, uniche per ogni creatura che vi troverete a combattere. Quest'orco, dopo avervi incontrato, non potrà più masticare per un bel po'**

**Il volo delle vergini**

**In *Beowulf* sono presenti vari tentativi di 'contaminare' e variare il genere cui appartiene; in una sequenza il giocatore dovrà tentare di proteggere un gruppo di vergini che stanno per essere lanciate in un precipizio per un sacrificio. In questo caso, servirà un po' di sano tempismo per riuscire a colpire gli orchi giusti al momento giusto, prima che ciascuno di loro riesca a trascinare la ragazza che ha in pugno oltre il precipizio. Ma anche con il giusto bilanciamento tra eroismo e furia bestiale, va detto che i vari elementi di *Beowulf* non danno chissà quale grande importanza alla tattica.**



Apparentemente, la nuova trama alle spalle di Bourne sembra essere stata affidata a Tony Gilroy, lo sceneggiatore dei film

# Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy

## High Moon ripropone la saga spionistica di Bourne, tra cambi d'inquadrature e azioni spettacolari

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **SIERRA**
SVILUPPO: **HIGH MOON STUDIOS**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **Q2 2008**

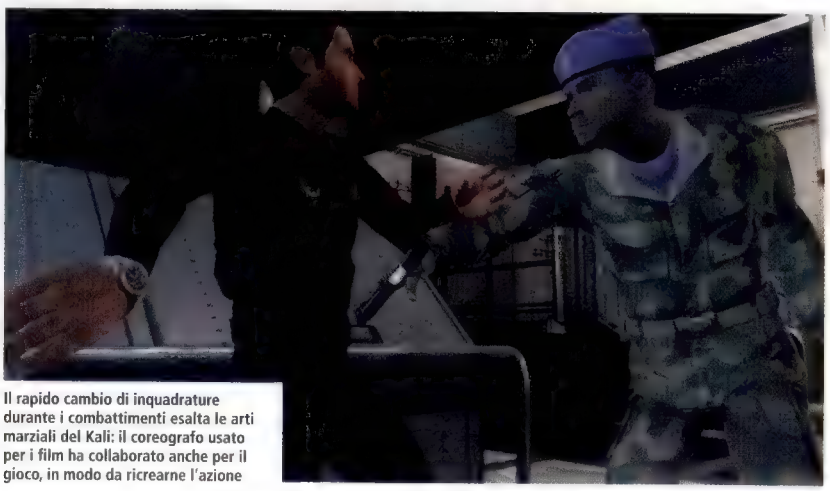
### Un occhio alle inquadrature

**Con l'intenzione di affiancarsi agli altri prodotti del brand Bourne, il gioco punta chiaramente a ricreare lo stile dei film in chiave videoludica. Ad esempio, quando Bourne sarà inseguito da un cecchino, la visuale si sposterà all'interno del mirino. Il modo in cui i controlli si adatteranno a questo cambiamento sarà cruciale per la coerenza del titolo: anche se ciò evocherà certamente l'atmosfera respirata nelle pellicole, ci interessa di più sapere come il giocatore sarà in grado di orientarsi in un'occasione simile.**

High Moon Studios ha precisato fin da subito che questo titolo è stato pensato come un terzo gradino della saga di Bourne, con il fine di accompagnare i libri e le pellicole piuttosto che rimanere nella loro ombra. La scelta di eliminare Matt Damon come protagonista è di certo un punto a favore per High Moon e, nonostante il gioco riproponga la stessa introduzione vista nei film e nei romanzi, sembra pian piano discostarsi piacevolmente da essa.

La storia si apre con Bourne che, ferito e in preda ad amnesia, galleggia privo di sensi in mare: il suo obiettivo, nella prima sezione dell'avventura, sarà quello di scoprire maggiori informazioni riguardo la sua identità perduta. Questo prologo apparirà di certo familiare a chi ha già visto i lungometraggi, e non appena le cose si complicheranno, avrete modo di prendere confidenza con due dei tre pilastri del gameplay: combattimento corpo a corpo e fuga. Nel livello dell'ambasciata americana, il sistema di sicurezza è regolato da un timer, e Bourne si ritroverà a scivolare sotto i cancelli scorrevoli in chiusura con delle rapide pressioni di pulsanti. Non è facile distinguere immediatamente le fasi in cui l'azione di gioco è nelle mani del giocatore e quelle in cui ci si trova dinanzi ad una delle tante scene d'intermezzo, dove l'interazione è limitata alla pressione di un pulsante. Tale 'disorientamento' è dovuto in parte all'ottimo sistema di telecamere dinamiche, il quale dà vita a rapidi cambi di inquadratura che ricreano la natura frenetica delle pellicole.

Ciò conferisce notevole bellezza visiva a ciascun combattimento, pur sollevando dubbi sull'effettivo potere decisionale del giocatore. Durante gli scontri, un indicatore aumenta dopo ogni combo messa a segno, permettendovi di eseguire uno svariato numero di colpi letali: High Moon si è impegnata nel creare diversi movimenti per ogni zona dello scenario, imitando la natura rapida, brutale e naïf dei film, dove Bourne spesso utilizza oggetti quotidiani con scopi violenti.



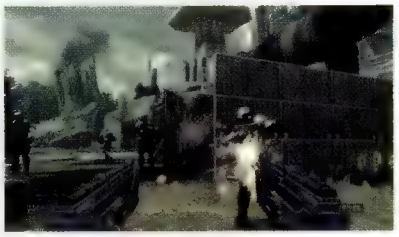
Il rapido cambio di inquadrature durante i combattimenti esalta le arti marziali del Kali: il coreografo usato per i film ha collaborato anche per il gioco, in modo da ricrearne l'azione

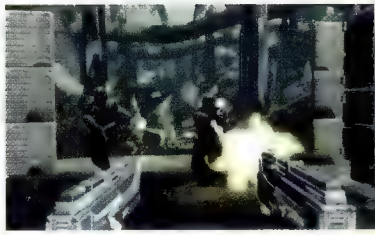
Nonostante in alcune aree il controllo di Bourne appaia limitato, buone speranze si ripongono nelle sparatorie, nelle quali sarà possibile coprirsi dal fuoco nemico in modo simile a quanto visto in *Gears of War*

Quando l'indicatore sarà pieno e sarete circondati da avversari, potrete eseguire una serie di attacchi cinematografici in slow-motion: premere i pulsanti giusti al momento giusto influenzerà la riuscita della sequenza, ma non il suo svolgimento.

Il terzo importante tassello è rappresentato dalle sparatorie, il che potrebbe rivelarsi una sorpresa per i fan, dal momento che Bourne ha sempre preferito fare affidamento su metodi decisamente low-tech. Ad ogni modo, High Moon sembra aver trovato delle giustificazioni piuttosto credibili alle numerose uccisioni, alterando alcune cose nel passato del protagonista. Questo tipo di azione non si distacca dalle sessioni di evasione o di scontro corpo a corpo: tutti questi elementi si mescolano perfettamente tra loro.

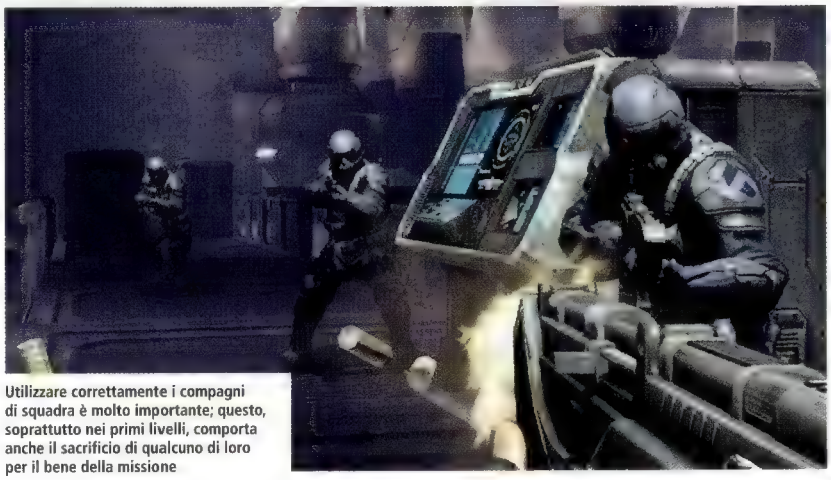
A ogni nuova incarnazione, Bourne appare sempre più bello di prima, ma purtroppo tale lustro grafico sembra limitare sempre più l'interazione da parte del giocatore. Dopotutto, sbarazzarsi di un nemico facendo uso di una penna non sarà affatto divertente se non saremo noi a decidere di farlo: attivare una sequenza preimpostata con la semplice pressione di un pulsante è infatti un anatema contro quella forza primaria del videogioco che è l'interattività.





# Turok

## Anche se destinati all'estinzione, questi dinosauri mordono ancora



**Utilizzare correttamente i compagni di squadra è molto importante; questo, soprattutto nei primi livelli, comporta anche il sacrificio di qualcuno di loro per il bene della missione**

La nostra demo di *Turok* ha inizio nel luogo ove si è schiantata l'astronave dell'uomo che stiamo cercando. Siamo stati inviati a ispezionare il punto di collisione con la nostra squadra, quindi cominciamo a farci strada in mezzo all'erba alta per raggiungere il luogo da cui si innalza il fumo del relitto. Un nemico si fa vedere, ma lo abbattiamo in scioltezza e proseguiamo. Arrivati alla nave, altri due nemici si avvicinano a noi facendo fuoco. Le pallottole fischiano sulla nostra testa, quand'ecco che succede qualcosa di decisamente straordinario: l'erba comincia a muoversi. In un attimo, i dinosauri sono ovunque.

Corrono verso il nemico, corrono verso i nostri compagni di squadra... dannazione, corrono anche verso di noi! L'erba fitta li nasconde alla nostra vista finché non si trovano a distanza di balzo. Il tempo è poco, cominciamo a indietreggiare convulsamente sparando alla cieca per tenerli lontani. Uno, però, è più veloce: aggirando la traiettoria di fuoco ci colpisce, stendendoci a terra. In un attimo ci è addosso. La visuale passa in terza persona, mentre vediamo il nostro alter ego lottare spasmodicamente per tenere chiuse con le nude mani le fauci della bestia e allontanarla da sé con un doppio calcio sull'addome.

L'IA è convincente. I nemici sembrano reagire in modo sensato ai nostri attacchi e agli stimoli ambientali, e il combattimento diventa in questo modo un rincorrersi frenetico tra coperture di fortuna, agguati e attacchi frontali. I nemici, già pericolosi da soli, in gruppo diventano letali. Una volta individuata la nostra posizione si avvicinano con cautela, coprendosi a vicenda. E guai a tentare la stessa manovra due volte di seguito: i nemici imparano rapidamente la lezione. I dinosauri, invece, tendono ad attaccare con foga ma non sempre frontalmente: sarà sempre buona regola guardarsi le spalle.

Questa è esattamente la ragione per la quale *Turok* potrebbe rivelarsi un gran gioco: perché possiede due tipi di nemici totalmente diversi, ognuno a modo suo letale. Per questa ragione, il giocatore dovrà far sfiancare le due fazioni l'una contro l'altra per poi dare il colpo di grazia.

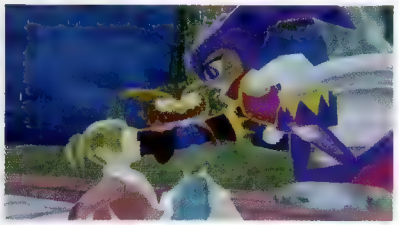
Le uniche vere perplessità, al momento, riguardano la grafica, talvolta arretrata rispetto agli standard odierni: l'erba, in particolare, è bella finché si è distanti, ma avvicinandosi risulta un po' 'blocchettosa'. A volte, poi, i nemici sembrano spuntare per magia da zone già esaminate. Sebbene ciò possa essere voluto come espediente per far sobbalzare il giocatore, è bene che il team faccia attenzione a non esagerare in tal senso. Tutto considerato, comunque, *Turok* potrebbe segnare la rinascita di una serie nata grande su N64 ma ormai scivolata da tempo nell'oblio.

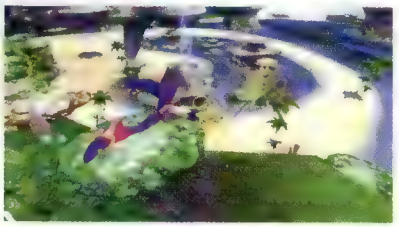
**Sebbene il pianeta nel quale il gioco è ambientato pulluli di nemici umani al servizio di Roland Kane, le vere star sono i giganteschi T-Rex e gli altri carnivori preistorici desiderosi di addentarvi**

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **TOUCHSTONE STUDIOS**
SVILUPPO: **PROPAGANDA GAMES**
ORIGINE: **CANADA**
USCITA: **Q1 2008**

### Il ragazzo del ventesimo secolo

*Turok* è ambientato in un 'vicino futuro', nel quale interpreterete il ruolo di Joseph Turok, ultimo discendente della dinastia di cacciatori di dinosauri. La trama si snoda attorno al suo ex mentore, Roland Kane, un criminale di guerra inseguito fin nel remoto pianeta ove il gioco si svolge. Inutile dire che Kane ha un autentico esercito di uomini al suo servizio. I dinosauri sono creature autoctone del pianeta e, sebbene siano presenti anche specie erbivore e assolutamente innocue, tra loro troviamo anche feroci divoratori di carne umana, in primis il gigantesco Tirannosaurus Rex. Chiaramente potrete macellare ogni tipo di dinosauro, per legittima difesa o per il semplice piacere di farlo.





Lo scopo di *Nights* è ancora aiutare due bambini tormentati a superare le loro paure. Girania, la creatura simile ad un pesce qui sopra, può essere trasformato in una nuvola di palle colorate: distruggendole con gli avvitamenti, diventa più piccolo

# Nights: Journey Of Dreams

**Finalmente riusciamo a vedere se dopo tutti questi anni la tutina di Nights calza ancora a pennello**

FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **SEGA**
SVILUPPO: **SEGA STUDIO USA**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **GENNAIO 2008 (PAL)**

Chi ci segue regolarmente sa bene quanto ci stia a cuore la nuova uscita su Wii di *Nights*, capolavoro di epoca Saturn. Le ultime demo viste, peraltro, non erano troppo incoraggianti. L'originale action adventure, del resto, fu pioniere nell'uso dello stick analogico, che dirigeva l'androgino giullare Nights in un balletto aereo attraverso rigogliose e vibranti pianure oniriche; anche se queste erano 3D, Nights poteva muoversi su un solo piano, mentre i suoi tuffi e giri acrobatici determinavano l'altezza e la distanza lungo un binario.

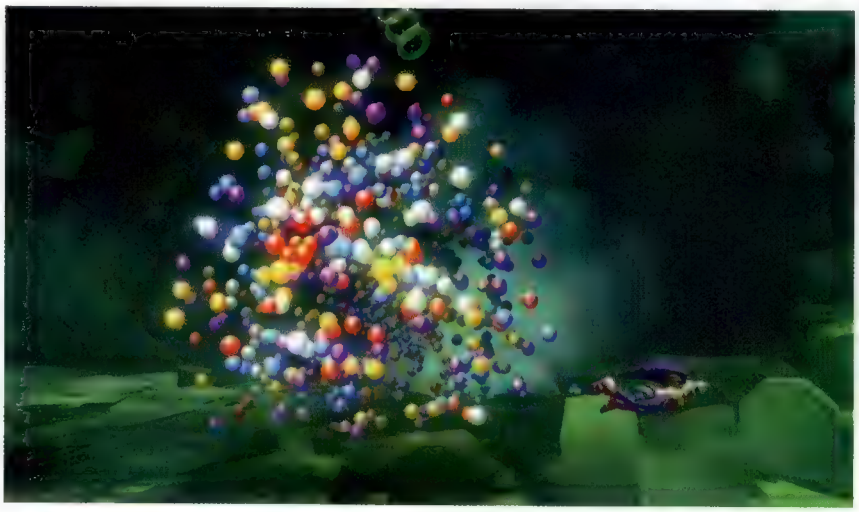
La prossima riproposizione per Wii lascia scegliere se controllare Nights con il Remote o tramite una combinazione di Remote e Nunchuk. La prima opzione usa il Remote come puntatore, dirigendo Nights verso un cursore a stella sullo schermo, mentre la seconda usa lo stick per muovere Nights e il sensore di movimento per le mosse speciali. La prima cosa sorprendente è che, quando si usa il Nunchuk, l'angolo di volo di Nights non è fluidamente determinato dallo stick analogico, ma sembra ristretto alle 8 direzioni canoniche con poca più libertà di quella che permetterebbe un D-Pad e, vista l'importanza delle acrobazie, il risultato è che il sistema di controllo è stranamente scattoso.

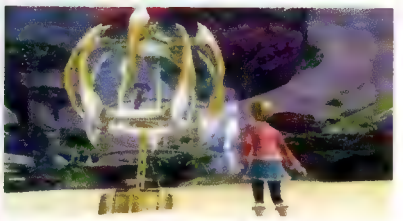
In molti altri aspetti, comunque, *Journey of Dreams* ricrea con amorevole cura l'esperienza dell'originale, approfondendo l'essenziale estro del gioco attraverso la sua grafica vibrante e l'esilarante, gioiosa colonna sonora. Sega ha anche aggiunto alla formula tradizionale una varietà di obiettivi più ampia in ogni livello, richiedendo di collezionare oggetti dai nemici, mentre verso la fine del percorso aereo il punto di vista si sposta dietro Nights, permettendo al giocatore di controllarlo come in un classico gioco di volo. Nuove sezioni spezzano le sfide convenzionali: a bordo di una barca Nights dovrà salvare delle creature amichevoli dalla furia di un fiume, e un'altra prevede che Nights si regga a un ottovolante, nello stile delle Wacky Races, richiedendo al giocatore di estendere le quattro estremità della motrice in modo da collezionare oggetti disseminati intorno al percorso.

Anche se trattenuta da una leggera legnosità dei controlli, questa ultima interazione sembra adatta a installarsi sulla nostalgia che molti provano per il gioco originale. Il problema è se ciò basterà per imporsi come un successo tra l'ampia utenza del Wii. Pur richiamando alla memoria l'estetica satura e sfarzosa di molti classici Sega, di certo non può competere artisticamente con *Mario Galaxy* e ci si chiede se il limitato percorso di volo di Nights non bloccherà i nuovi giocatori in numero uguale a quelli che con delizia ricorderanno la sua incarnazione originaria.

## Gonfia e gioca

**Gli scontri con i boss di *Journey of Dreams* sono un misto di idee vecchie e nuove. Dei tre che si sono visti, due erano simili alle creature presenti nel *Nights* originale: un mostro a forma di pallone, che si afferra e si lancia lungo una serie di cancelli, e un grosso pesce dai denti affilati. L'altro boss era più che altro una rivisitazione: un camaleonte che si nasconde dietro uno sfondo, su cui possono aprirsi dei fori circolari eseguendo degli avvitamenti.**





Si può scegliere se esplorare i livelli a piedi al comando di uno dei due bambini (dall'aspetto vagamente grottesco), ma in questo stato si è più vulnerabili di quando si gioca con Nights

Non tutti i personaggi dei giochi originali saranno giocabili, ma si potranno comunque incontrare man mano che si procede nel corso della storia. Oltre a Cervantes, è stata confermata anche la presenza di Nightmare e Lizardman, come nemico comune, assieme a tanti altri

# Soulcalibur Legends

**Namco Bandai si avventura lungo la strada che da Tekken portò a Death By Degrees. Incrociamo le dita...**

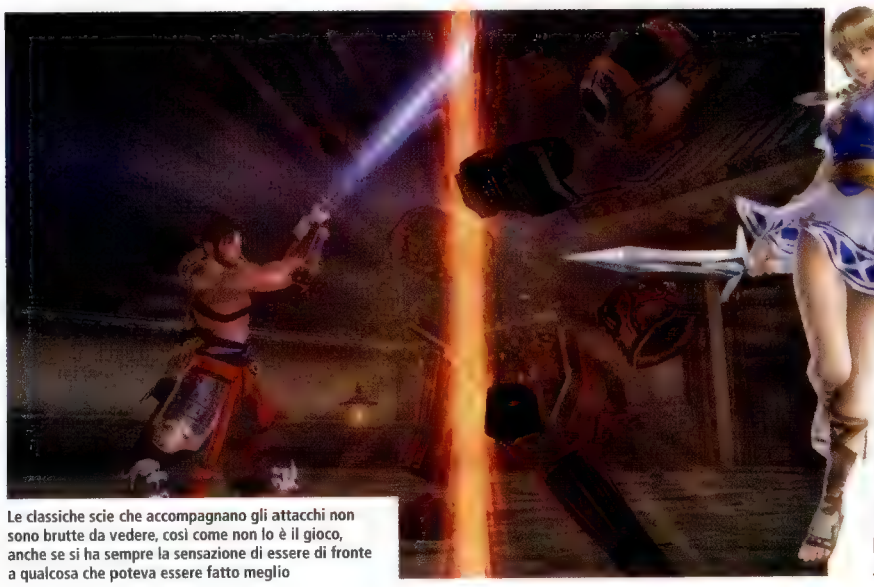
FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **NAMCO BANDAI**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **FINE 2007 (GIAPPONE, USA)**

Storicamente le software house third party non hanno mai sviluppato molto volentieri per Nintendo. Su Nintendo 64 e GameCube questo avveniva principalmente perché l'utenza era ricettiva quasi esclusivamente nei confronti dei titoli interni, prestando difficilmente attenzione agli altri prodotti, specie se multipiattaforma: investirvi denaro sembrava insomma quasi inutile. Le cose, con Wii, sembrano destinate a cambiare, considerato il fatto che la console ha un bacino di utenza più vasto e stratificato e che offre opportunità di creare versioni uniche e originali di ogni gioco.

La serie *Soulcalibur* è sempre appartenuta al mondo dei picchiaduro, ma era solo questione di tempo prima che, come è già successo a *Tekken* e *Street Fighter*, venisse progettato un gioco in cui il concetto di base (picchiarsi) rimane invariato, ma viene sviluppato attraverso modalità diverse. Nello specifico caso di *Legends*, è nato un gioco action che si fa forte del valore aggiunto dei personaggi di *Soulcalibur* che, seppur non avendo chissà quali risvolti psicologici, sono affascinanti nell'estetica, ben noti e amati tra i videogiocatori. Il roster di combattenti giocabili comprende Mitsurugi, Siegfried, Taki, Ivy, Sophitia, e Astaroth, il che potrebbe essere un'occasione per approfondire il loro background, anche se non saremo noi i primi a consigliarvi di sperarci troppo.

Ovviamente il tutto girerà intorno ai controlli del Wiimote. Non è un caso che le prime immagini mostrate vedessero una Ivy più cattiva che mai roteare la frusta e punire i nemici che tentavano di attaccarla. La conseguenza è ovvia, e ironicamente la frusta di Ivy è guidata dal pacioso controller bianco e dal suo sensore di movimento, che permette ad esempio di lanciare i nemici inclinandolo indietro. È un sistema molto ricettivo e immediato, specie nei personaggi più veloci, e nelle risse più affollate è decisamente appagante. Il gioco sembra offrire un divertimento spensierato e senza eccessiva profondità: in sostanza, bisogna farsi largo tra i nemici mentre di tanto in tanto si devono evitare degli ostacoli molto semplici come lame oscillanti e massi che rotolano come in Indiana Jones. Inevitabili i combattimenti con i boss e una modalità multiplayer in split screen, di questi tempi forse un po' claustrofobica, che permette di affrontare i livelli con un altro giocatore.

Il gioco ormai è quasi finito, ma si spera che nella versione finale sia fatto qualche ritocco, come una maggiore varietà di nemici e ostacoli, volta a renderli meno prevedibili, e magari delle ambientazioni che, seppur siano già abbastanza gradevoli da vedere, necessiterebbero di una maggiore vitalità. È un peccato però che questi difetti sarebbero già potuti essere risolti tempo addietro, se solo questa iterazione per Wii avesse avuto un valore di produzione pari al fratello maggiore *Soulcalibur 4*.



Le classiche scie che accompagnano gli attacchi non sono brutte da vedere, così come non lo è il gioco, anche se si ha sempre la sensazione di essere di fronte a qualcosa che poteva essere fatto meglio

### Contaminazioni

**Namco non ha mai avuto problemi con i camei: già all'epoca di *Soulcalibur II*, il gioco venne distribuito con un personaggio speciale per ogni console: Link di *Zelda* per quella GameCube, Heihachi di *Tekken* per quella PS2 e Spawn (sic!) per quella Xbox. Finora, in mezzo ai personaggi storici della serie presenti in *Soulcalibur Legends* è stato rivelato anche un ospite d'eccezione particolarmente amato da chi segue Nintendo: Lloyd Irving da *Tales of Symphonia*, rivisitato per l'occasione in maniera realistica. Si accettano scommesse su chi sarà il prossimo, se ci sarà.**

# God Of War: Chains Of Olympus

## La più possente macchina per uccidere dell'Antica Grecia è tornata, ed è pronta a tagliare gole anche sul piccolo schermo

FORMATO: **PSP**
PUBLISHER: **SCEA**
SVILUPPO: **READY AT DAWN STUDIOS**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **TBA**

### Parenti serpenti

**Il significato del gioco è sviluppare la motivazione di Kratos per le azioni che compirà nei giochi successivi, e il risvolto più ovvio, dal punto di vista della serie, sarebbe l'apparizione del fratello del guerriero spartano. Questi figura infatti sullo sfondo del primo titolo ma non ha ancora goduto di un'apparizione di ampio respiro, in larga parte per il fatto che è morto, sebbene a questo proposito sia stato promesso un viaggio nell'Ade. È difficile che ci saranno Didone ed Enea, ma il gioco ha la licenza di elaborare sopra questi vaghi riferimenti nel più fine stile mitologico, dunque si spera che la rivalità fraterna nell'oltretomba avrà qualche impatto sulla storia del gioco.**

**Come sempre, il gioco prevede QTE per ogni cosa, dall'aprire una porta a colpire un basilisco sulla testa con una colonna, e anche se poco onerosi, sono ormai una presenza familiare. Sarebbe un bene che il gioco nella sua interezza adottassi un po' più di originalità nell'interpretare le convenzioni della serie**

C'è qualcosa che affascina di *God of War* oltre a combattimenti e gameplay. È l'ambientazione: il mito greco ha una tale unione di eroismo e umanità, e trabocca di tanti e tali archetipi tipici di ogni storia, da fornire una scenografia tremendamente accattivante per un gioco, specie nel caso di uno così brutalmente violento. Un'altra caratteristica del mito è il suo essere lacunoso, approssimativo: di esso abbiamo solo alcuni elementi, con enormi spazi vuoti tra uno e l'altro. Ready At Dawn Studios (il team responsabile del riuscito spin-off *Daxter* su PSP che ha come co-fondatore l'italiano Andrea Pessino, grande amico di **Game Pro**) ci permette colmare queste lacune, vivendo e osservando ciò che il mito lascia solo intuire.

*GoW: CoO* è un prequel dell'originale. Narra la decade in cui Kratos servì gli dei dell'Olimpo e per questo ha inizio in Attica, durante un'invasione della flotta persiana. È uno dei giochi graficamente più notevoli visti finora su PSP: offre una quantità di dettagli immensa, con navi in fiamme all'interno di una flotta smisurata e parti multiple dello sfondo animate autonomamente.

Nonostante la differenza di ambientazione, questa sezione iniziale era molto simile all'apertura del primo gioco, così simile da poter essere presa addirittura come un tributo. Tornano tutti gli attacchi familiari e gli spostamenti fluidi tra un bersaglio e l'altro, più una o due nuove aggiunte come una mossa con la catena, molto utile, che falcia interi gruppi di nemici sia davanti che dietro Kratos. Un po' di nemici di cui occuparsi, alcuni controlli da imparare, e poi un ciclope irrompe attraverso la porta. C'è un tocco divertente e originale, qui: dopo aver superato un QTE in cui il ciclope cerca di distruggere immediatamente il giocatore ed essersi preparati alla lotta, un basilisco sfonda il muro dietro a lui e se lo mangia. Il basilisco quindi attacca Kratos, e il resto funziona come nelle battaglie con l'Idra del primo gioco: le animazioni e gli effetti grafici sono anni avanti a quelli dell'originale, comunque, quando la testa che riempie lo schermo si muove su e giù, sputando fuoco e menando fendenti attraverso la larga visuale orizzontale offerta dalla PSP.

Sbucano fuori anche i marchi di fabbrica della serie, come le cut scene in tempo reale che si muovono dentro e intorno alla città per mostrare il livello di dettaglio nell'ambiente, e alcune zone sospettosamente vuote del livello dove il caricamento ovviamente è ricorrente. Appaiono anche nemici più forti, come il Re di Persia, il quale usa magie che si possono poi riscuotere dopo avergli brutalmente fracassato la testa con una cassa del tesoro. Ci sono altri tocchi piacevoli come il basilisco che, fuggito dopo il primo incontro, si può intravedere in seguito sullo sfondo mentre attraversa l'Attica e distrugge la città man mano che si procede.

**Il livello dell'Attica segue bene il canovaccio steso dall'originale, ed è pieno di momenti sapientemente scriptati, come le navi sullo sfondo che distruggono lo scenario e i ciclopi che abbattono le pareti**

FORMATO: **PS3, PSP**
PUBLISHER: **SCEJ**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **TBA**

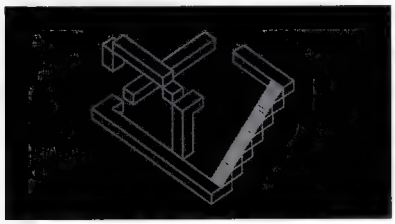
# Echochrome

## Un gioco di spazi impossibili e problemi possibili

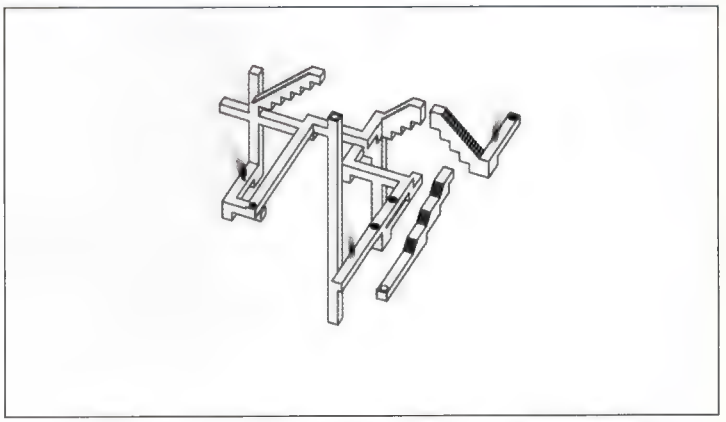
Allo stato attuale, *Echochrome* è una primizia perfettibile: ha il potenziale di trasformarsi in un grande gioco, se solo alcune delle sue pecche verranno eliminate. Il mondo di gioco è costituito, in sostanza, da strutture che danno l'illusione di essere in 3D ma sono in realtà poste su un piano bidimensionale. Una figurina cammina automaticamente lungo lo stage, e al giocatore è dato il compito di ruotare lo scenario per creare collegamenti e illusioni ottiche che le consentiranno di affrontare l'ambiente in modi prima impossibili. Si possono creare angoli da piani separati, far atterrare la figura su una superficie apparentemente distante e 'nascondere' un'interruzione del sentiero ruotando il livello per coprirla.

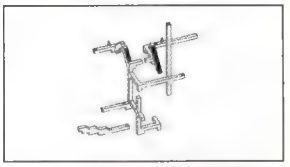
Il gioco decolla ben presto presentando l'apparizione di un oggetto nero, l''echo', verso cui occorre guidare la figura bianca: ciò causa la riapparizione dell'echo in un altro punto della struttura. I semplici compiti iniziali funzionano a perfezione, e su questo piano *Echochrome* è gratificante e ben realizzato. Quando però si cerca di essere più ambiziosi nella risoluzione dei puzzle, certi metodi non funzionano affatto. Diviene chiaro, dunque, che c'è un quantitativo limitato di soluzioni 'corrette', ed è sconcertante notare come il gioco ne rifiuti altre che paiono attagliarsi comunque alle sue regole.
Fondamentalmente, *Echochrome* contraddice la sua stessa bizzarra logica e spezza l'incanto del giocatore con le proprie mani.

In aggiunta, la rotazione dei livelli sembra a volte lenta, soprattutto perché non si può rallentare o fermare la figura che cammina, il che porta a momenti frustranti specialmente quando essa si volta costringendo a cambiare il senso di rotazione per non farla cadere o spostare in una locazione indesiderata. Questi impacci di logica e controlli potrebbero essere semplici problemi transitori che verranno risolti nella versione finale, ma al momento *Echochrome* ha l'aria di un intrattenimento occasionalmente fascinoso e più spesso frustrante.



**Le meccaniche di *Echochrome* sono ovvie vedendolo in azione, ma meno sulla carta: in sostanza, il baratro in cima a questo livello può essere colmato ruotando la struttura così che i due bordi separati si sovrappongano nel piano bidimensionale, al che si uniranno permettendo alla figura di camminare su di essi nel piano tridimensionale. E funziona**





**Alcuni metodi di risoluzione dei livelli sono altamente innovativi: ad esempio muovere una colonna verticale davanti a un baratro, cosa che permetterà alla figura di passarvi sopra perché non più visibile**

# Patapon

## Sony fonde bemani e guerriglia tribale

Pata pata pata pon. Pon pon pata pon. Questi sono due dei ritmi che sarà impossibile togliersi dalla testa dopo aver provato questo eccellente bemani in side-scrolling dei creatori di *LocoRoco*. Si controlla un portabandiera che può produrre canti che dirigeranno un'armata crescente di occhi semoventi. Battendo il ritmo con il giusto tempismo, questi grideranno rispondendo alle istruzioni: ogni combinazione produce un diverso effetto predeterminato, e con la giusta dose di abilità è possibile muovere l'armata in modo fluido e perfetto accumulando nel frattempo combo infinite.

Il primo livello esiste semplicemente per far pratica coi controlli, e mentre ci si sposta si viene inseguiti da un drago inferocito. Non è una gran minaccia, ma ci vuole una certa abilità per far tenere il passo alla squadriglia senza anticipare o ritardare sul ritmo. I livelli successivi si fanno più complessi e richiedono frequenti cambiamenti del tempo e insieme il mantenimento del moto perpetuo (anch'esso da dirigere col canto); da qui in poi si inizia a perdere colpi e a confondere le truppe (che rispondono con un sottile 'wha?'). Tutto questo sembra offrire tanto una sfida adeguata quanto un senso di interazione costante, in contrapposizione a *LocoRoco*.

Una menzione d'onore va allo stile grafico di *Patapon*: le linee pulite, brillanti e spesse lasciano distinguere agevolmente gli ostacoli sul cammino. Assieme all'audio eccellente, l'insieme non sembra mai meno che perfettamente rifinito, oltre che dotato di meccaniche intriganti. Resta da vedere se riuscirà a mantenere il suo fascino sul lungo termine, ma si trattava comunque di una delle punte di diamante di Sony al TGS.

**Vedere la propria armata in azione può essere ammaliante, e in battaglia le truppe sono coraggiose in modo commovente: la perdita di uno di loro ha sempre il sapore della tragedia. L'ispirato design dei nemici, poi, parla da sé**

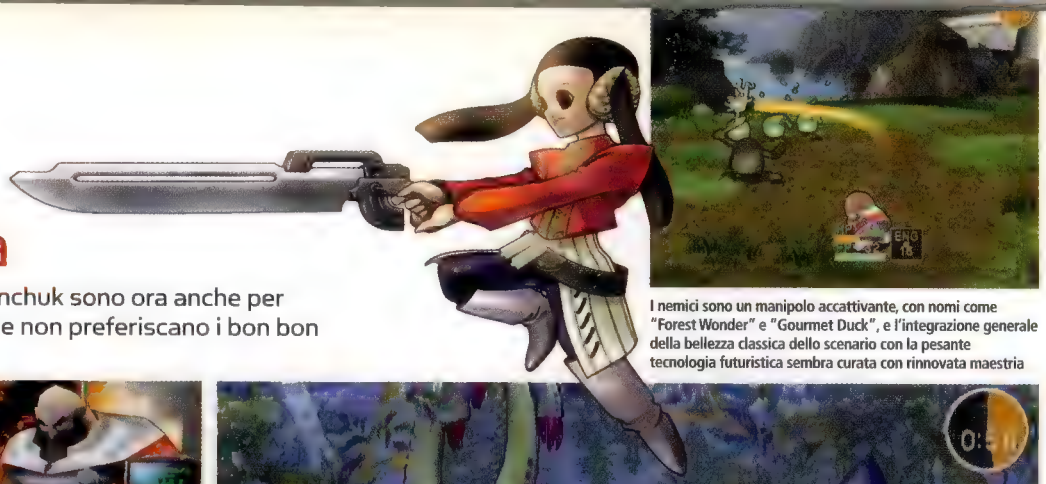
FORMATO: **PSP**
PUBLISHER: **SCEJ**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **TBA**

***Patapon* ha in generale il suo look unico e distintivo, ma alcuni dei livelli e delle animazioni rendono evidente il fatto che dietro al gioco si celino i creatori di *LocoRoco***

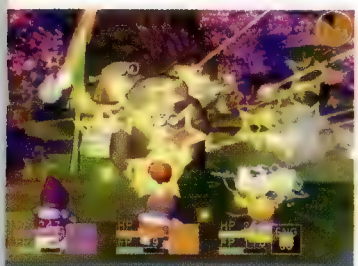
FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **KOEI**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **DISPONIBILE (JP)**
**TBA (USA, PAL)**

# Opoona

## Ultime notizie: i Nunchuk sono ora anche per bambini, sempre che non preferiscano i bon bon



I nemici sono un manipolo accattivante, con nomi come "Forest Wonder" e "Gourmet Duck", e l'integrazione generale della bellezza classica dello scenario con la pesante tecnologia futuristica sembra curata con rinnovata maestria



**Bon bon in battaglia**

In battaglia entra in gioco l'Active Bon Bon Battle System, in cui Opoona combatte lanciando il bon bon arancione che fluttua sulla sua testa: per farlo bisogna compiere una mossa ad arco con il Nunchuk (corso che può essere deviato per colpire più nemici), ed è il principale metodo d'attacco contro le minacce che si affronteranno. Anche gli altri membri della famiglia di Opoona hanno un bon bon sulle loro teste rotonde (fratellino a parte, che invece ha le gambe a forma di bon bon), e tutti i suoi alleati hanno un sistema analogo. 'Lanciare' il Nunchuk è efficace, anche se è difficile dire quanto possa essere accurato lo scarto e se colpire più nemici in contemporanea necessiti di un agitare furioso o un attento puntamento.

Il mondo di gioco è pieno di personaggi e terminali che forniscono le solite funzioni da GdR, come offrire informazioni sul prossimo obiettivo o sulle missioni secondarie

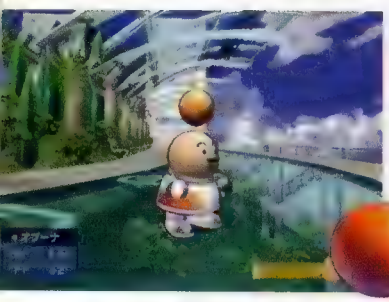
*Opoona* è un gioco per Wii sviluppato dall'ennesimo 'dream team' del JRPG, questa volta sotto l'egida di Koei. Shintato Majina e Sachiko Yukimura, veterani di *Dragon Quest*, dirigono rispettivamente l'art design e il planning, mentre i fan di *Final Fantasy* sappiano che a curare le musiche è Hitoshi Sakimoto. In netto contrasto con le storie epiche, visivamente sontuose e tradizionaliste, *Opoona* è, almeno all'inizio, modesto e a favore della novità.

Il plot del gioco sembra mettere in piedi un GdR relativamente lineare, basato sull'avventura del giovane Opoona in cerca della sua famiglia misteriosamente scomparsa. Come da copione, incontrerà altri compagni con le stesse intenzioni e partiranno tutti insieme all'avventura. Ma *Opoona* ha un altro livello oltre a questo, in cui ci si può tranquillamente dimenticare della propria famiglia e dell'avventura principale e concentrarsi a vivere nelle varie colonie in cui ci si imbatte durante il gioco. In un certo senso tutta questa fase è pilotata dall'alto, perché le licenze acquisite attraverso la competenza in un lavoro sono necessarie per muoversi in libertà attraverso le colonie, e potrebbero essere accusate di limitarsi a rimpiazzare stereotipi come le chiavi. Ma d'altra parte ciò pone l'accento su Opoona come membro di una società entro la quale deve ritagliarsi uno spazio; si possono scegliere le professioni in cui specializzarsi mentre si procede nella quest principale.

Sotto questo punto di vista è affine a grandi storie epiche come *Shemnue*, ma *Opoona* è votato prima di tutto alla semplicità e alla facilità di accesso per giocatori d'ogni tipo.

Questo viene riflesso chiaramente nei controlli, che usano solo il Nunchuk. Un pulsante apre la schermata dello status per vedere oggetti e dati assortiti, mentre l'altro permette a Opoona di usare gli oggetti che ha selezionato, e lo stick analogico lo dirige nei vari ambienti. Sembra un po' strano usare solo il Nunchuk quando va comunque attaccato al Wii Remote, quasi un ritorno ai giorni bui dei controller con i fili, ma dopo un breve periodo diventa un sistema confortevole e ricettivo, e l'Active Bon Bon Battle System, nome brillante, è un tocco coinvolgente.

*Opoona* è un titolo singolare in mezzo al parco software del Wii, e il suo timido tentativo di offrire controlli semplici nel contesto di un'interfaccia GdR sono degni di nota. Nella sempre desolante assenza di titoli del calibro di *Mother* sulle coste occidentali, sarebbe un peccato se i colori similmente zuccherosi di *Opoona* e gli elementi un po' bizzarri trattenessero Koei dal far uscire il gioco fuori dal Giappone.



La resa grafica di Opoona e del suo mondo è molto accattivante; il Wii sembra dare il suo meglio con un design ben definito che combina colori brillanti e un livello di dettaglio relativamente basso

FORMATO: **360, PS3**
PUBLISHER: **D3 PUBLISHER**
SVILUPPO: **DIGITAL EXTREMES**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **Q1 2008**

# Dark Sector

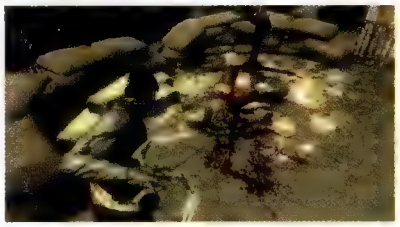
## Lame letali e frenetici combattimenti in un gioco che sa tanto di già visto

**La caratteristica che contraddistingue *Dark Sector* è il braccio del protagonista, il quale permette di eseguire diversi attacchi speciali verso i vostri nemici**

L'ultima presentazione di *Dark Sector*, sfortunatamente, ci ha deluso non poco. Precisiamo: l'impressione iniziale era molto buona, finché non ci siamo accorti di avere di fronte un vero e proprio clone di *Gears of War*.

*Dark Sector* inciampa malamente già a partire dalla configurazione dei pulsanti: il modo di interagire con lo scenario e combattere è praticamente lo stesso, eppure i controlli vengono stravolti, senza motivo. Il fatto di entrare in copertura con A e poi di dover premere un diverso pulsante per saltare oltre quella copertura appare come una goffa modifica applicata per il semplice gusto di farlo. Sembra quasi comico che delle ottime meccaniche di gioco siano state replicate tanto male.

Il combattimento risulta decisamente fastidioso, dal momento che la telecamera ha il cattivo vizio di muoversi disordinatamente nei momenti più concitati, creando non poca confusione e causando morti del tutto evitabili. La grafica è passabile, ma i nemici tendono a ripetere sempre gli stessi movimenti e animazioni. Durante i combattimenti, rispondono molto bene quando si resta fermi, cercando copertura e facendo fuoco, ma sembrano cadere nel panico non appena ci si sposta da un luogo ad un altro: nella sessione che abbiamo avuto modo di provare, un nemico ci ha messo abilmente alle strette, ma invece di far fuoco ha poi tentato di 'coprirsi' nello spiazzo aperto.



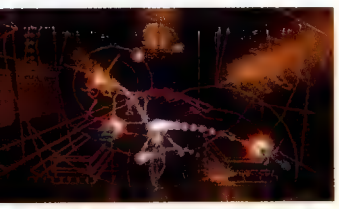
**La struttura degli ambienti è decisamente familiare, partendo dai cortili aperti fino ai lunghi 'corridoi' attraverso le strade. Quanta mancanza di originalità!**

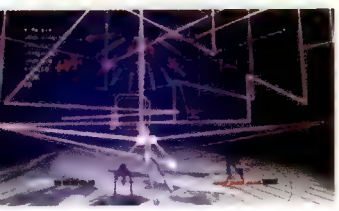
Al momento, *Dark Sector* è un clone scarso di un grande gioco, e molte delle cose riuscite bene sono frutto dell'Unreal Engine piuttosto che di un buon design. Lo sviluppo avrà bisogno di una decisa marcia in più se il titolo vorrà avere una chance di essere all'altezza della sua fonte di ispirazione.

# Rez HD

## Il celebre shooter musicale su binari trova una nuova casa su XBLA

FORMATO: **360**
PUBLISHER: **MICROSOFT**
SVILUPPO: **Q ENTERTAINMENT**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **Q1 2008**



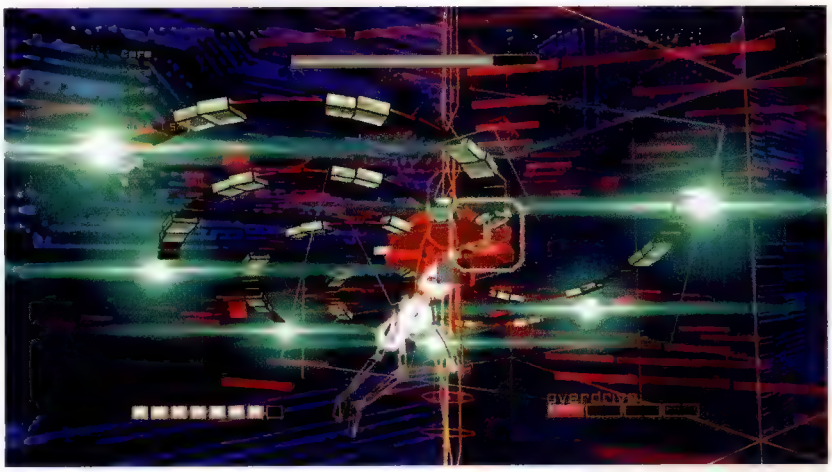


**L'alta definizione ha donato nuovo splendore a *Rez*. Nonostante gli anni il titolo è ancora di grande impatto e non sfigura accanto ai giochi più recenti**

Microsoft ha annunciato durante il Tokyo Game Show che *Rez*, il noto shooter su binari di Tetsuya Mizuguchi, vedrà presto luce su Live Arcade. *Rez HD* è sostanzialmente un porting dell'originale per Dreamcast, visualizzabile in widescreen a 720p e con audio 5.1. Nonostante mantenga intatti i suoi cinque livelli e le diverse modalità di gioco, Mizuguchi ha dichiarato che visivamente sarà migliorato rispetto alla sua iniziale incarnazione, risultando dunque più definito, ampio e senza scalettature.

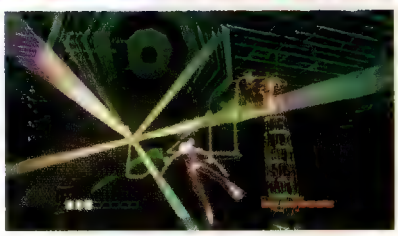
Molti titoli guadagnano benefici da una stanza oscura e da un volume dell'audio più elevato, ma questi erano aspetti intrinseci nell'esperienza di *Rez* che, amplificati grazie al passaggio su 360, si spera possano ovviare alla mancanza di nuovi livelli.

Ad ogni modo, il superlativo art design è capace di lasciare a bocca aperta nel 2007, così come fece alla sua prima uscita nel 2001. È indubbio che l'alta definizione abbia giovato, ma tutto il resto mostra quanto texture e scenari fossero perfettamente definiti già dall'inizio.



Nonostante fossero tutti d'accordo sulla sua bontà artistica, *Rez* non riscosse molto successo. Fortunatamente, la distribuzione a basso costo su Live Arcade offrirà una nuova chance al titolo, e pare sia una mossa voluta da Mizuguchi stesso, dal momento che Q Entertainment ha dovuto riacquistare la licenza da Sega.

L'annuncio di *Rez* è stato accompagnato dalla notizia che Q Entertainment è anche al lavoro su una versione di *Every Extend Extra* per XBLA (denominata *Extreme*), assieme ai porting di *Ikaruga*, *Exit* di Taito e *Triggerheart Exelica*.

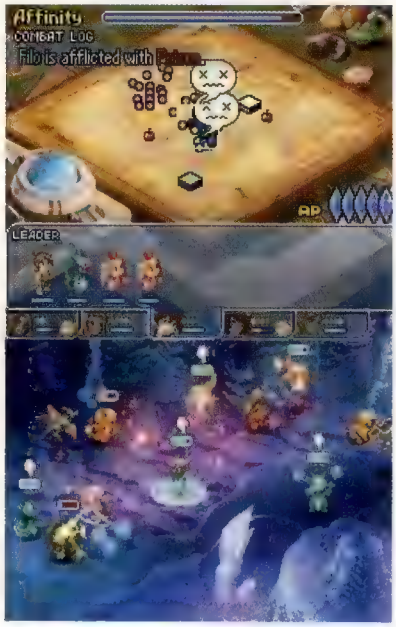


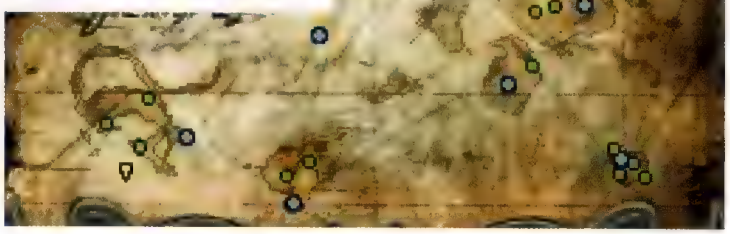
***Rez* si distingueva per la presenza di alcuni livelli, modalità e avatar extra da sbloccare. Costava così tanta fatica aggiungerne di nuovi in *Rez HD*?**

FORMATO: **DS**
PUBLISHER: **SQUARE ENIX**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **GENNAIO 2008**

# Final Fantasy XII Revenant Wings

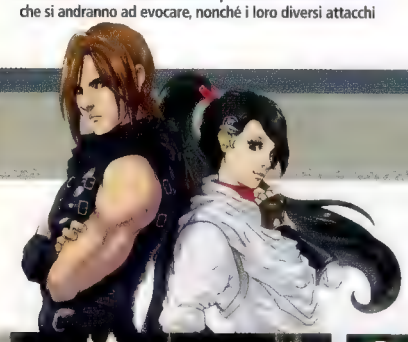
## Vaan diventa un pirata del cielo: senza dubbio meglio che fare il cacciasfere



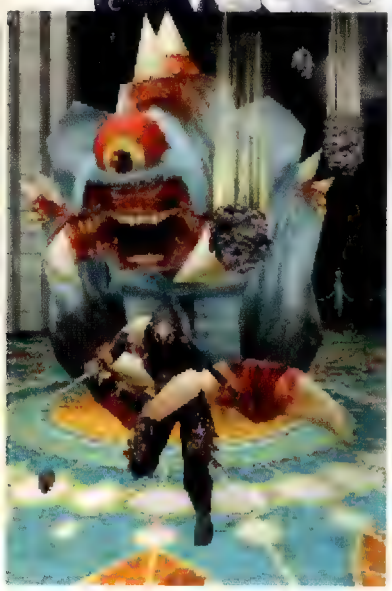



Un po' come *Pokémon*, la chiave per la vittoria sta nel conoscere tutte le debolezze e i punti di forza dei mostri che si andranno ad evocare, nonché i loro diversi attacchi

È necessario premettere che, nel caso abbiate qualche problema con il fanservice, fareste meglio a non pensare neanche minimamente di acquistare questo gioco. Ma, posto che chi segue la saga di *Final Fantasy* da anni implicitamente dovrebbe tollerare abbastanza questo fenomeno, *Revenant Wings* potrebbe riservare qualche bella sorpresa, pur essendo in apparenza un sequel abbastanza accessorio, corredato da camei più o meno ad ampio respiro e ovviamente il solito serraglio di animali e mostri vari. Dal character design bambinesco potrebbe lasciare perplessi, ma d'altronde è la scelta più coerente, se pensiamo che sullo schermo girano sprite alti pochi pixel e non modelli poligonali ad alta risoluzione. Vestiti, accessori e comprimari sono delineati in maniera molto diversa dall'elegante stile barocco di *Tactics*, ma a ricreare l'antico feeling ci pensa la colonna sonora di Sakimoto, ingiustamente poco noto pur avendo composto nientemeno che le musiche di *Tactics* e *Vagrant Story*. Ma questo non è un RTS, ed è più che altro un compromesso tra la classica giocabilità da JRPG e quella ben più complessa della serie *Tactics*. Il gioco è diviso in episodi e le battaglie sono dislocate rispetto alle fasi ruolistiche. Queste si svolgono con un party di cinque personaggi, che possono evocare dei mostri a loro legati dal Ring of Pacts, una sorta di Sferografia. Tutto sommato *Revenant Wings* sembra essere un episodio abbastanza unico nella serie, e al di là di tutti i sospetti potrebbe non essere solo un altro modo per battere il ferro finché è caldo (leggasi *FFX-2*).



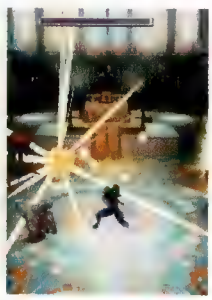
FORMATO: **DS**
PUBLISHER: **TECMO**
SVILUPPO: **TEAM NINJA**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **Q4 2007**



# Ninja Gaiden: Dragon Sword

## Proprio come le iniziali, la serie di Tecmo si adatta benissimo al DS

*Ninja Gaiden DS* sembra essere in tutt'altro mondo rispetto al suo fratello maggiore, ma condivide una caratteristica fondamentale: i controlli da favola. Si allinea a quella che potrebbe d'ora in poi essere conosciuta come 'interfaccia *Phantom Hourglass*': Ryu risponde alla stilo seguendo un puntatore e attaccando i nemici in base alla direzione e al numero dei colpi, senza mai perdere il ritmo, come nella migliore tradizione di *Ninja Gaiden*. È pura semplicità: un colpo orizzontale diventa una spadata orizzontale, combinandoli l'effetto è ovvio, e pigiando sui nemici si lanciano loro gli shuriken. Le mosse speciali sono attivate riempiendo una barra combo e disegnando un carattere sanscrito quando l'azione si ferma. Se completato con successo, l'incantesimo può essere guidato per lo schermo. Ryu si muove velocemente e con fluidità, saltando da nemico a nemico (ne abbiamo visti fino a 5 contemporaneamente su schermo) e distruggendoli con pochi colpi ben piazzati. Gli angoli della telecamera sono tipicamente sopra agli ambienti (che sono prerenderizzati piuttosto che totalmente in 3D), rimuovendo ogni possibilità di confusione, anche se per il boss, un drago rosso, tutto cambiava in una visuale da dietro Ryu che seguiva i movimenti del nemico perdendolo ogni tanto di vista. Comunque, l'immediatezza dei controlli unita alla fluidità del combattimento farà di questa, salvo disastri, una delle più intuitive e divertenti esperienze su DS.



**Il DS è usato in verticale e l'azione principale si svolge solo su touch screen (quello superiore mostra la mappa), permettendo delle panoramiche sui nemici; i livelli si estendono in varie altezze e su più livelli piuttosto che in orizzontale, e tuttavia il movimento rimane veloce ed efficace**

La sensazione di terrore è ancora più diffusa dato che non avremo un attimo di tregua tra i menu né tanto meno una rassicurante barra dell'energia. La tuta di Clarke, oltre ad essere connessa alla rete della nave, segnala l'energia attraverso una barra posta sulla sua spina dorsale.

# Dead Space

## Nello spazio, nessuno può sentirti urlare che non hai idee originali

*Dead Space* è il primo survival horror di EA, e sembra che stiano facendo di tutto per attentare alle coronarie dei giocatori. EA vuole ricreare il terrore puro, e per fare questo si sta studiando per bene la parte, visionando ogni tipo di pellicola horror: dai classici del genere, fino a toccare il fondo dei B movie pensati per le serate tra adolescenti. Il team di sviluppo infatti cerca di attingere idee da ogni fonte, sperando di trovare qualche soluzione veramente geniale.

All'interno del gioco, la paura si manifesterà in modi differenti: se da una parte si ricorrerà alla sottile angoscia psicologica, non mancheranno i classici momenti da cardiopalma, con delle studiate apparizioni improvvise di mostruosità e aberrazioni varie. Il richiamo a pellicole come Alien è evidente: *Dead Space*, come suggerisce anche il titolo, è ambientato a bordo di una nave spaziale, la Ishimura. Nel futuro, infatti, l'uomo trarrà le sue risorse energetiche da altri pianeti, tramite un processo chiamato "planet cracking". Il pianeta viene identificato e su di esso si stabilisce una colonia di minatori che disintegra il pianeta finché, anche dopo anni di permanenza, non si esaurisce. La Ishimura aveva fatto perdere le sue tracce, cosa non insolita, e così dopo parecchio tempo viene inviata sul posto una spedizione tecnica di normale routine. Ma qualcosa sembra essere andato storto, e dell'equipaggio della Ishimura non c'è traccia.

Il protagonista, Isaac Clarke, rimane chiuso e separato dal resto dei suoi compagni in questa enorme colonia invasa da mostri di ogni tipo, avendo come unico scopo la sopravvivenza. Ma essendo un ingegnere non potrà farsi strada a colpi di fucile, e dovrà far lavorare il cervello per adattare gli utensili da minatore, reperiti nella colonia, alle nuove esigenze di difesa. Le armi arrangiate causeranno spesso e volentieri lo smembramento dei nemici, il che oltre ad essere volutamente brutale, è anche una necessità tattica. Nonostante le apparenze ci troviamo pur sempre in un survival horror, quindi bisogna dimenticarsi le munizioni infinite e valorizzare ogni singolo colpo. Anche la nostra salute non si rigenererà da sola mentre ci concederemo un po' di relax, quindi dovremo procurarci i canonici kit medici. Inoltre, siccome i nemici che affronteremo sono in sostanza esseri umani orribilmente mutati geneticamente, capaci di continue trasformazioni, sarà impossibile prevedere le loro mosse. Un nemico all'apparenza morto potrebbe nascondere dentro di sé un'orda di ragni carnivori!

L'atmosfera claustrofobica è tangibile fin da adesso, soffocante a causa dei nemici che violano di continuo il nostro spazio vitale, e i ragazzi di EA hanno ancora tanto tempo per far diventare *Dead Space* il nostro incubo peggiore. Quanto alla mancanza di idee originali, ormai siamo vecchi e cinici. Se l'esecuzione sarà impeccabile, potremmo anche far finta di niente.

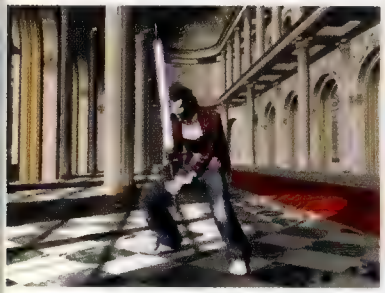
La tuta di Clarke dispone anche di una riserva d'ossigeno autonoma per muoversi attraverso gli ambienti depressurizzati, così come di un paio di stivali per vincere la forza di gravità.

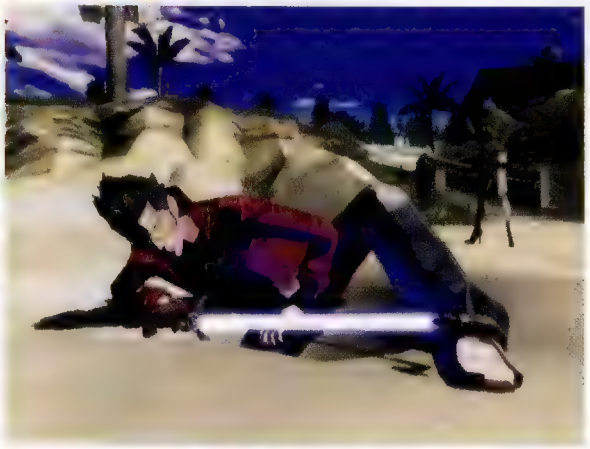
FORMATO: **PS3, 360**
PUBLISHER: **ELECTRONIC ARTS**
SVILUPPO: **EA REDWOOD SHORES**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **TBA 2008**

### Clarke Galaxy

**Uno dei momenti più sbalorditivi del gioco è quando Clarke esce fuori dalla navicella per una passeggiata spaziale, mentre intorno orbitano i resti della nave andati in frantumi. Gli sviluppatori hanno studiato i rapporti della NASA sull'effetto che la gravità zero ha sui liquidi, sul fuoco e sui movimenti. Quindi attenzione, perché basterà mettere un piede in fallo mentre si salta da un rottame all'altro e vi ritroverete spediti nello spazio profondo.**

Le vette grafiche di *No More Heroes* sono considerevoli, specie nell'ambito dei prodotti third party su Wii, ma ancor più emozionante è l'ampia gamma di ambientazioni caratteristiche viste finora





# No More Heroes

## Gli eroi di un tempo sono morti: largo a Travis Touchdown

FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **RISING STAR GAMES**
SVILUPPO: **GRASSHOPPER MANUFACTURE**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **ESTATE 2008**

**"Oh no! I hope this isn't Chris's blood!"**

**Come avrete intuito dalla citazione da *Resident Evil*, parliamo di sangue. Nonostante i trailer iniziali di *No More Heroes* mostrassero combattimenti dalla violenza inaudita e quantità industriali di teste mozzate e corpi martoriati, e nonostante le promesse di Suda 51 che si sarebbe trattato di 'uno dei giochi più splatter di sempre', le recenti demo giocabili mostrate sul suolo giapponese mostravano un creativo effetto di 'scomposizione' dei nemici in schegge nere, una censura dovuta alle leggi sulla violenza vigenti nel Paese. La versione non splatter sarà limitata al suolo giapponese, e nonostante l'evidente abilità di Grasshopper nel creare veri e propri capolavori del grandguignol à la Kill Bill, non ci sarebbe dispiaciuto avere la possibilità di scegliere tra le due opzioni.**

Il curriculum di Suda 51 ispira e terrorizza allo stesso tempo: per quanto sia indubbio che *killer7* sia uno dei titoli più creativi ed eccentrici del passato recente, è stato anche accusato (e in parte a buon diritto) di essere solo chiacchiere e distintivo. *No More Heroes* cerca di risolvere il problema con un misto di ossessioni stilistiche e combattimenti a spada (laser) tratta, affiancando maggior profondità all'impatto visivo.

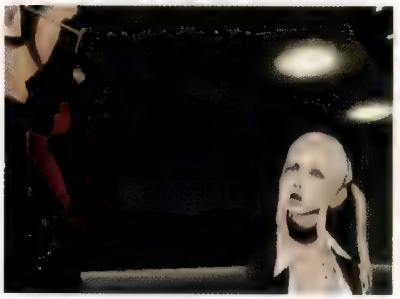
Il gioco mette nei panni di Travis Touchdown, un otaku sfaccendato che vince una spada laser su un'asta online e uccide con essa un assassino locale, Helter Skelter. A seguito di ciò, si posiziona undicesimo nella classifica dei sicari operanti nel mondo di *No More Heroes*, e si mette alla ricerca degli altri dieci per eliminarli e diventare il numero uno. Laddove la storia è (prevedibilmente) imprevedibile, la struttura a boss del gioco potrebbe non sembrarlo. Almeno finché non ci si accorge che *No More Heroes* si ispira, inaspettatamente, a *Shenmue*. È ambientato infatti in una città liberamente esplorabile dove cercare missioni e lavoretti giornalieri mentre si seguono le tracce dei dieci assassini: è possibile ad esempio raccogliere i rifiuti o intraprendere altri lavori part-time. Travis si muove per la città a piedi o sulla sua Schpel Tiger, una monster bike dal look ammaliante costruita per le grandi velocità.

**Gli avversari impugnano diversi tipi di armi che influenzano il loro stile di combattimento, e le gare di resistenza si traducono in una prova di riflessi con il Remote. Potremmo chiamarli QTE in salsa Wii**

Sono i combattimenti il fulcro di *No More Heroes*, tuttavia, ed era su questi che le recenti demo si concentravano. La spada di Travis va utilizzata tenendo premuto il pulsante A e agitando il Remote quando richiesto per le mosse finali, ma al momento la sensazione di possedere un'arma estremamente potente viene svilita dal gran numero di colpi richiesto per sconfiggere un singolo nemico.

La demo mostrata al TGS era di respiro dichiaratamente ristretto, e consisteva in un magazzino in cui si aggiravano vari nemici in attesa di essere colpiti con calci, pugni e spada laser, diventando ben presto vagamente ripetitiva. Momenti di occasionale sollievo erano offerti dalle violente e notevoli mosse speciali con effetti di dissoluzione particellare sugli ignari nemici [vedi box], attivate dopo aver accumulato un numero sufficiente di combo e controllate seguendo con il Remote la direzione delle grosse frecce a quadrettoni che appaiono a schermo. Il sistema di combattimento promette già una profondità maggiore di quanto visto fin qui, con l'enfasi posta sull'alternanza di tre diversi assetti (tenendo il Remote a diverse altezze) tenendo al contempo la spada caricata: una demo, d'altronde, non sembra la sede adatta per mostrare al meglio simili sottigliezze. Quel che veniva mostrato appieno era l'animazione di ricarica della spada (attivata tenendo premuto 1 e scuotendo il Remote), che si presterà senz'altro a scelleratezze assortite.

Inutile dire che il gioco spicca soprattutto esteticamente, con la sua combinazione di tratti taglienti, cel shading e, in generale, atmosfera geek. Quest'ultima si manifesta soprattutto in Travis stesso, che può indossare una enorme gamma di abiti differenti (per le sole T-shirt sono disponibili più di 100 disegni), mentre l'estetica tetra della città sottende tocchi neon d'ogni sorta, dai nastri utilizzati dalla polizia agli occhiali con lenti gialle, per finire con i poster che decorano i muri. Nel complesso, *No More Heroes* è tecnicamente capace e graficamente creativo, ma alcuni elementi del sistema di combattimento dovranno essere rettificati per far sì che non scivoli dietro gli standard del suo fratello maggiore talvolta brillante, talvolta imperfetto e sempre distinto.

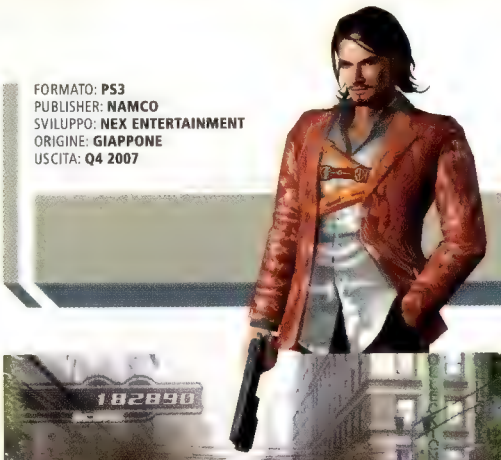


**Non è stato rivelato alcun dettaglio della trama al di fuori dell'incipit, ma Travis sembra senz'altro avere una schiera di amici e nemici che va molto oltre il resto della carne da cannone**

# Time Crisis 4

**Sappiamo tutti come funziona: spara, spara, spara, copriti, ricarica, spara. E così via**

FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **NAMCO**
SVILUPPO: **NEX ENTERTAINMENT**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **Q4 2007**



Avolte le trame dei videogiochi sono qualcosa di favoloso. *Time Crisis 4* inizia con due agenti spediti a indagare sul mercato nero delle armi. Dopo essere stati assaliti in aeroporto, fuggiti in elicottero e aver cominciato a sparare per le strade, i loro nemici si trasformano gradualmente in armi biologiche e uno di essi possiede addirittura una magnifica arma da braccio full optional completa di funzioni quali il raggio traente, finché non si scopre che tutto questo faceva parte di un tentato colpo di stato ai danni del governo USA. Puro genio.

Tutto ciò è ovviamente del tutto irrilevante. *Time Crisis 4* ruota attorno allo sparare a una quantità di cattivi e poi andare un po' avanti fino a che non appare un'altra ondata di nemici, ripetendo queste azioni *ad infinitum* lungo varie locazioni. Descritto così, fa meraviglia che *Time Crisis* risulti tanto divertente da giocare: non c'è un attimo di respiro, le situazioni si fanno sempre più assurde e i nemici diventano più duri da sconfiggere andando avanti. Nella sua piccola nicchia, si tratta di un game design impareggiabile, e Nex Entertainment ha modificato la formula solo in misura minima, aggiungendo un controllo limitato sui propri movimenti e postazioni di fuoco dietro certi tipi di copertura, oltre ad aggiungere una seconda impugnatura alla G-Con 3 così che la pistola possa essere agevolmente afferrata tanto con una quanto con entrambe le mani.

La G-Con 3 verrà distribuita assieme al gioco, e per forma e funzionalità è molto simile ai suoi predecessori, nonostante un metodo di puntamento più avanzato la renda compatibile con le TV attuali (la Guncon 2 funzionava unicamente sui vecchi monitor CRT). Alcuni giochi devono cambiare di generazione in generazione, ma *Time Crisis* non lo fa: sappiamo perfettamente come sarà il gioco, cosa farà e chi lo troverà divertente. Centro perfetto.

Come sempre, non c'è niente di più facile che mettersi a divagare, dimenticandosi del tempo che scorre e del fatto che quando il timer in basso a destra raggiunge il limite è Game Over

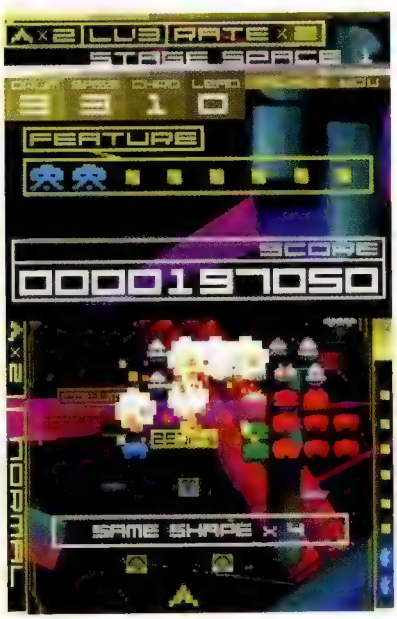
Avrete parecchie pistole fra cui scegliere quando sarete in copertura, anche se è fondamentale conservare le munizioni per le sfide quotidiane, come alcuni inseguimenti in elicottero nel distretto finanziario

# Space Invaders Extreme

**Con una longevità simile, questi invasori potrebbero insegnare a Lazzaro una cosa o due**

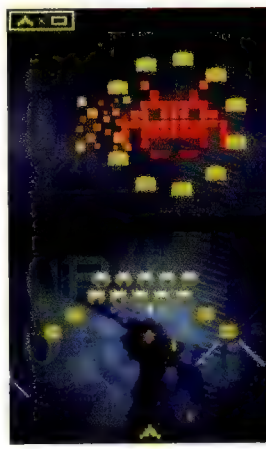
FORMATO: **DS**
PUBLISHER: **MIDWAY**
SVILUPPO: **TAITO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **Q1 2008**

L'importanza storica di *Space Invaders* è un dato di fatto, ma i remake succedutisi nel corso degli anni, che ben poco hanno fatto oltre a rimpiazzare le strisce di plastica colorata con pixel altrettanto colorati, hanno forse macchiato l'esperienza originaria. Dunque è per noi una grande gioia giocare *Space Invaders Extreme*, un gioco che prende gli elementi centrali dell'originale e li mischia a numerosi nuovi trucchi imparati dagli shooter moderni, creando un'incarnazione profondamente nuova della serie.




Le formazioni e gli schemi di attacco di questi invasori hanno poco a che fare con quelli dell'originale (tranne i momenti di tributo in cui si calano nei loro panni), e le loro repentine vi faranno sperimentare alcune sconfitte umilianti

Le fonti d'ispirazione più palesi sono titoli come *Lumines* ed *Every Extend Extra*: man mano che gli invasori scendono verso la navetta, i nostri spari aggiungono effetti sonori che si accordano con la musica, creando un accompagnamento acustico perfettamente complementare all'azione. Gli invasori si muovono sempre alla vecchia maniera, ma vantano nuove formazioni e, cosa più importante, spazzar via un'ondata ne farà arrivare immediatamente una nuova, senza pause per passare di livello. Alle volte l'esperienza si fa torrenziale, nel senso che si sarà talmente concentrati a sparare e schivare che gioco ed effetti sonori annulleranno tutto il resto, troverete nuove armi, nuovi nemici modi diversi per sbarazzarsi di loro e ottenere vari tipi di bonus, sprite di boss enormi circondati da ondate di navette 'guardie del corpo' che occupano l'intero schermo superiore del DS e anche livelli bonus molto ben realizzati che si riveleranno trainanti e difficili quanto quelli principali. A un primo sguardo, sembra già di trovarsi di fronte al remake definitivo del classico, quello che, si spera, lo porterà ad aprirsi sparando un varco verso il presente.



Il gioco richiede spesso di sparare a bersagli che si trovano nell'altro schermo del DS; dopo le prime difficoltà, la cosa si fa naturale

ATION 3

# Uno strappo al passato

## Sony rimescola le carte in tavola con una nuova versione di PS3. Sarà la volta buona?

Sony Computer Entertainment ha una grossa gatta da pelare: ha venduto 124 miliardi di giochi per PlayStation 2 in tutto il mondo, ma nessuno di questi è in grado di funzionare sull'ultima versione di PS3. La gravità del problema dipende ovviamente da cosa sta cercando l'acquirente. Per i molti detrattori della console Sony, che da un anno a questa parte non fanno altro che criticare le scelte dell'azienda, tempestando la rete di commenti negativi, questa è solo una nuova dimostrazione di quanto siano fallaci le strategie di mercato dietro PS3. Piuttosto, è interessante sapere cosa avranno da dire i milioni di persone che utilizzano la loro PlayStation 2 esclusivamente come karaoke e quiz elettronico o che se ne servono solo per tenere a bada i propri figli. Di certo, a questa fetta di acquirenti non interesserà più di tanto se la nuova PlayStation 3, venduta a 399€, non permetterà loro di giocare ai vecchi titoli. Ed è proprio a queste persone che Sony sta puntando, ora che ha finalmente la possibilità di offrire la sua console ad una fascia di prezzo leggermente più vicina alle esigenze del mass market.

Cosa ne sarà quindi della pila di giochi PS2 che queste persone conservano

Sony prevede che titoli come *White Knight Story* di Level 5 (a lato), *Pro Evolution Soccer 2008* e *Afrika*, faranno un uso dell'hardware migliore di quanto non abbiano fatto finora molti giochi sviluppati superficialmente dalle terze parti

in casa? "Questo era un problema sei mesi fa, quando al lancio della console c'erano pochi titoli sul mercato, e abbiamo dovuto investire denaro nella retrocompatibilità via software", afferma **Ray Maguire**, managing director di Sony Computer Entertainment Europe. "Credo che sia arrivato il momento di prendere una decisione su cosa fare: dovremmo investire altro denaro a supporto della retrocompatibilità, solo per permettere alle persone di giocare ai vecchi titoli senza accendere le loro PS2? Oppure utilizziamo queste stesse risorse per sviluppare nuovi giochi? Personalmente penso che bisogni puntare a nuovi titoli, nuove esperienze e nuovi servizi, piuttosto che fossilizzarsi su una tecnologia ormai superata".

Tale affermazione va però in contrasto con quanto detto in passato da altri rappresentanti Sony circa i legami esistenti nella famiglia PlayStation. Basti ricordare quando, a Novembre dello scorso anno, **Kaz Hirai** (presidente di SCE) dichiarò: "A mio avviso, nel momento in cui chiediamo agli acquirenti di investire denaro in software, credo sia nostra responsabilità assicurare che le console future introdotte nel mercato, PS3 compresa, saranno capaci di far funzionare tutti quei giochi sui quali le persone hanno speso molto denaro... e penso che sarebbe un enorme disservizio verso i giocatori uscire con una nuova console dicendo che è compatibile solo con titoli PlayStation 3: ciò va contro la nostra strategia ma, soprattutto, contro l'intero DNA di Sony". Sembra quindi che trovarsi a inseguire la concorrenza, piuttosto che dominarla, spinga le aziende a dover rivalutare qualche disservizio.

Ma assodato che la retrocompatibilità nelle precedenti PS3 europee fosse, come ha dichiarato lo stesso Maguire, basata su software, allora come giustifica Sony la mancanza di tale supporto? "Dipende dal processore Cell", risponde, "poiché includere la tecnologia R&D e migliorare ulteriormente il chip (per renderlo più piccolo ed efficiente, e per ridurre il consumo di energia) ha un notevole peso sui costi di produzione. Ci siamo quindi trovati di fronte a delle scelte da fare. Da un lato c'è l'intenzione di aggiungere cose all'interno del chip Cell e di abbassare il prezzo della console; dall'altro l'emulazione del software comporta investimenti notevoli".

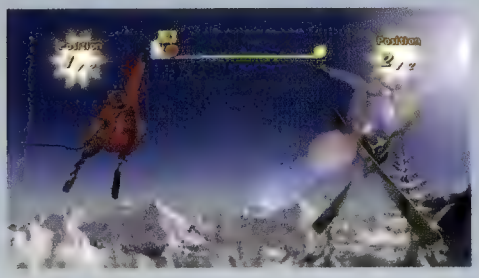
Nessuno ha voluto diffondere dettagli precisi riguardo i costi che Sony affronterebbe continuando a offrire una retrocompatibilità basata sul lavoro del processore Cell. È tuttavia confermato che l'azienda non riceve ancora alcun profitto dalla sola vendita dell'hardware, ed è quindi normale che qualsiasi risparmio sia significativo. Allo stesso tempo, ovviamente, è difficile dire quanto ancora Sony guadagnerà dalle vendite di PS2 nei mesi a venire.

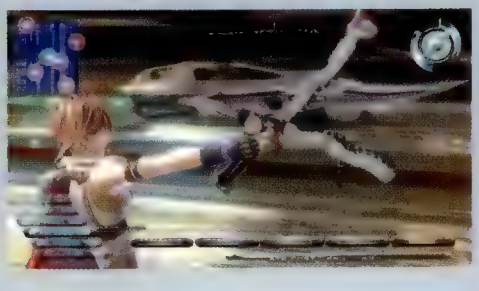
**Sta di fatto** che l'enorme polverone creatosi attorno alla mancanza di retrocompatibilità ha distolto tutte le attenzioni da quella che è la questione fondamentale: Sony ha finalmente affrontato e rimediato al principale oggetto di critica rivolto finora verso la sua ultima console. Già in passato ha avuto l'occasione di distribuire una versione più economica di PS3, scegliendo però una strada diversa, proprio come ricorda Maguire: "Il lancio nel mercato britannico di PlayStation 3 era stato preceduto dalla vendita negli States delle versioni da 60GB e da 20GB. Quest'ultima era priva di Wi-Fi e memory slot e chiaramente era caratterizzata da un hard disk meno capiente: abbiamo deciso di non intraprendere tale strategia in Gran Bretagna. Si tratta infatti di uno dei territori di maggior successo al mondo in ambito di propensione all'acquisto di videogiochi, e abbiamo ritenuto giusto che al lancio tutti potessero godere della versione migliore, e concentrarsi solo su quella. Si è così deciso di distribuire esclusivamente la console da 60GB con tutte le caratteristiche al completo: è stato il più grande lancio che l'azienda abbia mai visto. Basti confrontare il lancio di PlayStation 2 a 499€ con quello di PlayStation 3 a 599€ per notare quante persone si siano avvicinate a quest'ultima semplicemente attratte dal suo straordinario valore".

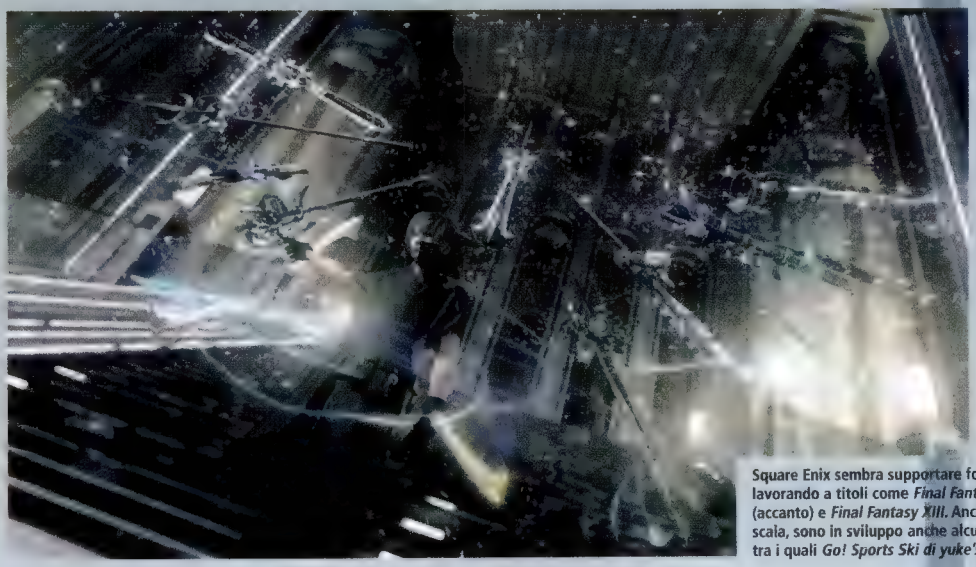
Il 9 Ottobre, SCEJ ha annunciato che introdurrà due nuovi modelli di PS3 in Giappone: una versione da 40GB in edizione Piano Black e una Ceramic White (sopra) al prezzo di ¥39,980 (399€)

## *"Vogliamo aggiungere elementi all'interno del Chip Cell, ma l'emulazione del software comporta costi notevoli"*

Offrire la console sotto i 400€ è stato chiaramente un traguardo fondamentale, arrivato prima del previsto grazie alle numerose pressioni. "Talvolta provo a mettermi nei panni dell'acquirente: dopo aver visto PlayStation 1 e PlayStation 2 vendute a 499€, verrebbe spontaneo pensare a un prezzo di 499€ anche per PS3", continua Maguire, "ma chiaramente, in termini di tecnologia e di cosa puoi ottenere da una PS3 piuttosto che da una PS2, questo non sarebbe mai potuto accadere al lancio della console. Ora siamo finalmente nella condizione di poter applicare un taglio di prezzo, riuscendo ad offrire un prodotto allo stesso prezzo di lancio di PlayStation 2. Credo quindi che molte persone abbiano ora la possibilità di avere accesso a tutto ciò che offriamo loro".







Square Enix sembra supportare fortemente PS3, lavorando a titoli come *Final Fantasy Versus XIII* (accanto) e *Final Fantasy XIII*. Anche se in piccola scala, sono in sviluppo anche alcuni titoli per PSN, tra i quali *Go! Sports Ski di yuke's*

Al momento di fare l'intervista, il nuovo modello di PS3 è ancora lontano dall'arrivare sugli scaffali, ma Maguire sembra fiducioso del fatto che il taglio di prezzo avrà un effetto immediato. "Chiaramente ci sarà un notevole aumento nelle vendite", ha affermato. "Quando andrete in stampa avremo già venduto 500.000 PS3 in Gran Bretagna, e nel periodo natalizio pensiamo di superare il milione".

È bene sottolineare però che il motivo che ha finora trattenuto le persone dall'acquistare una PS3 non era solo relativo al costo. Bisogna tenere in considerazione anche la lineup dei giochi. I promettenti *Lair* e *Heavenly Sword* si sono rivelati delle cocenti delusioni, mentre i titoli multiformato Xbox 360/PS3 sembrano avere il brutto vizio di uscire prima sulla console Microsoft, dove peraltro risultano avere una marcia in più. "Sì, è vero", ammette Maguire, "ma le cose stanno per cambiare. Questo accadeva perché la base installata di 360 si è formata tempo prima, e le terze parti hanno dovuto finora sviluppare solo per quella piattaforma; poi è arrivata PlayStation 3 e la cosa più semplice da fare era quella di utilizzare IP già esistenti (che sono costosi da creare) e portarli su PlayStation 3. Si è in effetti trattato di uno sviluppo basato su 360 e proiettato successivamente su PS3. Negli ultimi sei mesi abbiamo però notato che è stata intrapresa una differente strada nella creazione di nuovi giochi. Grazie al processore Cell, e grazie al fatto di avere un hard disk su ogni console, sviluppando a partire da PlayStation 3 si può dar vita a titoli sensazionali, per poi eliminare alcune funzionalità in modo da adattarli alle altre piattaforme. Ed è certamente più semplice procedere in questo modo piuttosto che cercare di 'allargare' contenuti già esistenti, per non parlare dei vantaggi che il gioco otterrebbe sfruttando appieno il Cell e l'hard disk PS3. Ma chiaramente ciò richiede tempo, dal momento che lo sviluppo di questi titoli pretende almeno due anni di lavoro. Ci troviamo quindi in una fase di transizione, e si cominciano a sviluppare titoli multipiattaforma basandosi principalmente sugli SKU di PlayStation 3".

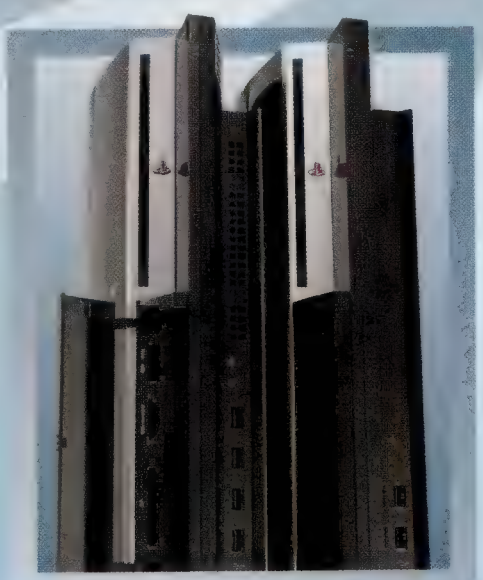
Ray Maguire, managing director, Sony Computer Entertainment Europe

Non v'è alcun dubbio che molti titoli disponibili su PS3 abbiano sofferto del fatto di aver avuto origine altrove. In molti casi, gli sviluppatori hanno riscontrato difficoltà con titoli espressamente sviluppati per Xbox 360, e sono stati costretti a rimodellarli pesantemente affinché funzionassero in modo efficiente sulla diversa architettura Sony. "È per questo che spesso giochi come *Resistance* e *MotorStorm* appaiono meglio di molti altri prodotti sul mercato: perché vengono sviluppati specificamente per PlayStation 3. E lo stesso varrà per *Drake's Fortune*, *Killzone 2* e *GT5*", afferma Maguire. "Questo Natale, in *Ratchet & Clank* potrete vedere l'evidenza dei fatti: vi accorgerete che per noi realizzare un semplice sequel potenziato non basta".

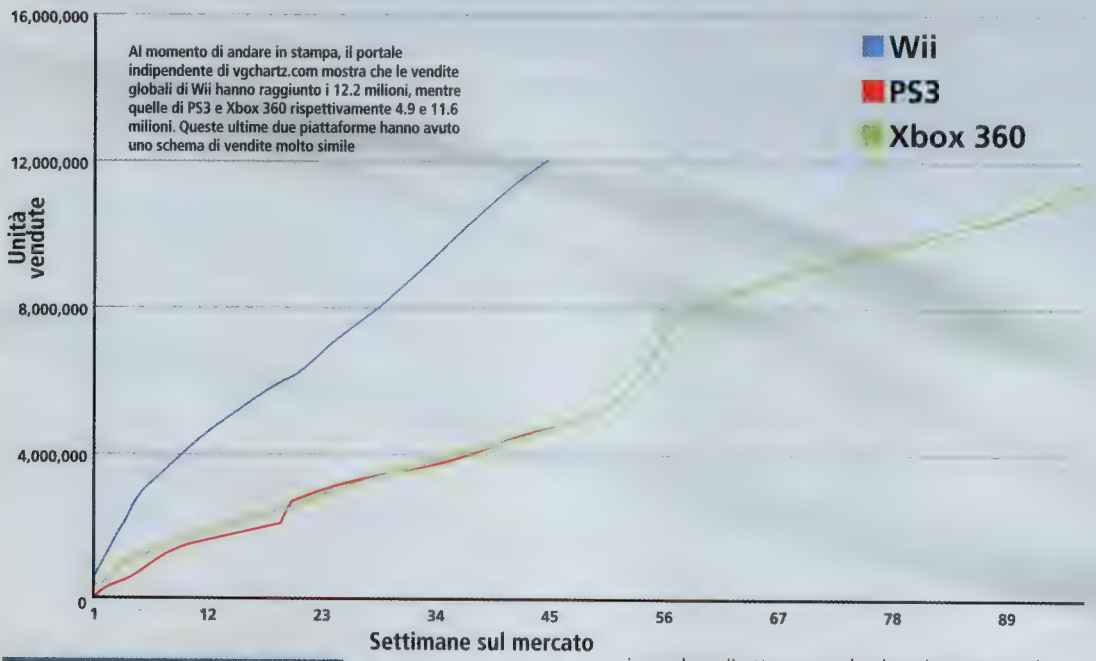
In un'ottica più ampia, com'è quindi la situazione riguardo i futuri titoli PS3? "Be', ovviamente abbiamo un forte supporto delle terze parti, quindi entro il periodo natalizio avremo un elevato numero di prodotti sul mercato: offriremo una gamma di titoli ben più ampia di quanto i consumatori si possano aspettare. Per quanto riguarda il software first party, abbiamo alcuni nomi di rilievo, come *Ratchet & Clank: Tools of Destruction* [vedi recensione a pagina 088] e *Drake's Fortune*. Di *Drake's* amo il fatto che si tratti di un nuovo franchise: è una mossa coraggiosa proporre un nuovo IP dopo così poco tempo dall'uscita di una console, la quale si trova inoltre a dover affrontare il suo primo Natale [in Europa]. Nonostante tutto, promette di essere un titolo grandioso, capace di spingere il software PlayStation 3 in una nuova direzione. Riguardo i nostri piani successivi al periodo natalizio, stiamo lavorando a nuovi IP e nuovi servizi che credo faranno la differenza tra noi e i nostri concorrenti".

**È piuttosto difficile** aggiungere ulteriori informazioni riguardo un nuovo brand come *LittleBigPlanet*, del quale si è già abbondantemente parlato in queste pagine e altrove, senza sembrare un disco rotto, ma si tratta comunque di un esempio di come Sony abbia le carte in regola per capovolgere la percezione del gaming su console. Frattanto, in termini di servizi, la società ha dato spazio al Remote Play come già aveva promesso (accennando alla possibilità di supportare *Lair* in modo da poterlo giocare attraverso la PSP), mentre PS3 ha ottenuto, a seguito dei successivi aggiornamenti del firmware, funzioni aggiuntive (come la possibilità di upscale dei DVD) e la periferica Play TV permetterà il prossimo anno di godere di frequenze TV digitali dual-channel e funzionalità PVR. Infine PlayStation Home continua a crescere, nonostante Sony abbia recentemente annunciato che il suo lancio sarebbe stato spostato alla primavera del prossimo anno.

Fa tutto parte di un piano complesso e sofisticato, ma al contempo difficile da gestire. Sta di fatto che nessuno di questi tasselli è in grado di



La nuova PS3 europea da 399€ perderà due porte USB, 20GB di capienza dell'hard drive, il suo reader di memory card, e il supporto alla retrocompatibilità. Il modello da 60GB, attualmente venduto a 499€, è senza ombra di dubbio più attraente




Al momento di andare in stampa, il portale indipendente di vgchartz.com mostra che le vendite globali di Wii hanno raggiunto i 12.2 milioni, mentre quelle di PS3 e Xbox 360 rispettivamente 4.9 e 11.6 milioni. Queste ultime due piattaforme hanno avuto uno schema di vendite molto simile

## Prossima fermata America

Come mostrato nel grafico in questa pagina, le vendite settimanali di PlayStation 3 hanno finora seguito maggiormente la scia dettata da Xbox 360, con entrambe le console completamente eclissate da una certa macchina targata Nintendo. Il prossimo passo sarà introdurre il modello da 40GB anche in Nord America, dopo i lanci in Europa e Giappone. Tuttavia, come sempre, gli analisti hanno pareri discordanti riguardo la strategia per il mercato statunitense e il futuro della PS3 nell'area interessata. "Le vendite di novembre sono sicuramente il doppio degli altri mesi, quindi si prevedono 850.000 unità, se dicembre si raddoppia nuovamente così le cifre salirebbe a 900.000" ha argomentato Michael Pachter, analista della società Wedbush Morgan. Billy Pidgeon del gruppo IDC ha invece affermato: "Nel periodo natalizio non credo ci sarà un aumento sostanziale nelle vendite di PS3".

Settimane sul mercato

rispondere direttamente al colossale successo di *Halo 3*, dal momento che il suo servizio di online gaming appare del tutto impotente se paragonato a Xbox Live: questo potrebbe spiegare in qualche modo come mai così tanti hardcore gamer trovino la next-generation Sony tanto difficile da digerire, approdando così sui lidi Microsoft.

**Sony ha ottenuto** molto nei suoi 13 anni all'interno del mercato console, e di conseguenza ha finito per arricchire anche numerosi publisher. Ora che è speronata da Microsoft, e non riesce a star dietro Nintendo né nel mercato delle home console né in quello dei portatili, come rispondono i diversi produttori? "Ovviamente esigono che noi assicuriamo loro un maggior numero di persone alle quali vendere i loro prodotti, dal momento che creare giochi richiede enormi investimenti", afferma Maguire. "Abbiamo recepito il messaggio ed è per questo che stiamo investendo a nostra volta. Sanno però che con PlayStation 3 godiamo di un elevato ciclo vitale e che abbiamo investito un'enorme quantità di denaro per assicurare una tecnologia adatta allo scopo. Tutto sta nel liberare la potenza di PlayStation 3, ed è questo l'obiettivo che molti sviluppatori si sono prefissati. Ora è soltanto questione di sperimentazione, e credo che il prossimo passo in avanti si possa avere solo comprendendo in che modo il gaming potrà cambiare in termini di esperienza. Il modo in cui le persone si rapportano con i media è estremamente mutato (basti pensare che ormai la TV viene utilizzata in molti modi differenti) e la nostra preoccupazione primaria è stata quella di offrire una tecnologia che ci permettesse di seguire la stessa direzione in cui vogliono muoversi gli acquirenti".

In fin dei conti è questo ciò che rende l'hardware PS3 tanto costoso. Finora, non è stata una strategia che ha conferito a Sony il successo sperato, ma, come i suoi dipendenti hanno ripetuto in più di un'occasione, questa è una maratona, non uno sprint: PS2 è subentrata nel mercato dal marzo del 2000, e Sony ha l'intenzione di lasciare PS3 in vita per almeno dieci anni (anche se il suo successore vedrà ovviamente luce prima del 2016). "Dalla nostra posizione in Sony, abbiamo una visione chiara di ciò che vogliamo, e di qual è il cammino che tentiamo di intraprendere", spiega Maguire. "In base alle tendenze, cerchiamo di prevedere in che direzione vanno i consumatori, ma dobbiamo anche essere certi di poterci adattare nel caso ci fossero cambiamenti nel loro comportamento. Mi piace pensare a Ken Kutaragi come un visionario, e le specifiche che ha inserito in PlayStation 3 ci hanno permesso di fare quanto detto. Credo siamo gli unici a perseguire questa filosofia. Sul mercato ci sono altre piattaforme con un ciclo vitale più breve e che richiederanno ulteriori investimenti e magari nuove versioni: penso che questa sia una strategia instabile. Noi godiamo di una piattaforma da poter crescere, e vi è così tanta potenza latente da poter offrire alle persone la possibilità di pianificare meglio la propria direzione nel mercato. Credo che questa sia la cosa più eccitante. La nostra concorrenza non mi preoccupa, dal momento che, a mio avviso, seguiamo sentieri differenti. Sono sicuro che alcuni di questi sentieri siano ottimi per i nostri avversari, ma molti altri non lo sono affatto; ognuno di noi giocherà in casa propria".

*"Seguiamo sentieri differenti. Credo che alcuni di questi sentieri siano ottimi per i nostri avversari, ma molti altri non lo sono affatto; ognuno di noi giocherà in casa propria"*

Secondo Sony si trattava di una tecnologia ormai superata, ma gli acquirenti hanno insistito e così, il prossimo anno, il DualShock 3 vibrerà

A dispetto delle opinioni anti-Sony che continuano a imperversare in Rete giorno dopo giorno, Maguire sembra rilassato ma, cosa più importante, appare realistico. "Credo che la compagnia stia andando piuttosto bene al momento", dice. "Abbiamo numerosi assi nella manica. Non credo che ci sia una singola persona in questa struttura [la base SCEE a Londra] che non comprenda l'impresa che stiamo perseguendo, ma allo stesso tempo, abbiamo gli strumenti, abbiamo il prodotto, e adesso abbiamo il giusto prezzo: ora dobbiamo solo continuare a seguire questa strada. È quello che faremo e sono convinto che raggiungeremo i nostri obiettivi".

# Uncharted: Drake's Fortune

PUBLISHER **SCEE** SVILUPPO: **NAUGHTY DOG** ORIGINE: **USA** USCITA: **DICEMBRE**

***Drake's Fortune* è certamente un titolo visivamente intrigante: le lussureggianti giungle e gli accenni a popolazioni tribali fanno da splendido palcoscenico all'azione di gioco**

Uno dei titoli più promettenti che vedranno luce su PS3 entro la fine dell'anno è in sviluppo presso Naughty Dog, forte sostenitore Sony reo di aver dato vita alle serie di *Crash Bandicoot* e *Jak & Daxter* sulle precedenti console. E c'è già chi considera questo nuovo titolo alla stregua di un nuovo *Tomb Raider*: vestirete i panni di Nathan Drake, discendente di Sir Francis Drake, il quale ha trovato nella bara del suo avo una traccia per raggiungere il tesoro di Eldorado, che lo porterà alla ricerca di un'isola sperduta. Ovviamente qualcosa andrà storto.

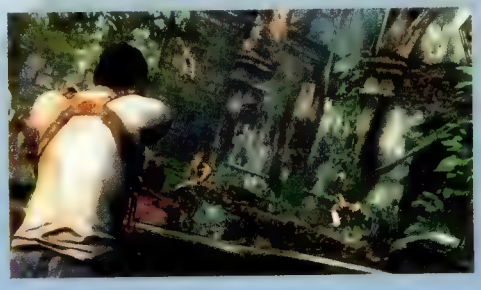
Il paragone con *Tomb Raider* non è del tutto inappropriato: il titolo alterna sezioni di combattimento nelle quali Drake (e talvolta un suo alleato) dovrà far fronte a numerosi mercenari armati e a enigmi ambientali che vanno dallo sbloccare porte a superare enormi muri. Questi ultimi elementi sanno però di già visto, portandoci ad esempio a dover ruotare delle statue o spingere leve per modificare il livello dell'acqua: nonostante tutto riescono a conferire alcuni momenti, seppur non troppo eccitanti, lontani dai continui scontri a fuoco (in un'occasione abbiamo potuto scorgere passaggi interessanti dalla selezione degli oggetti all'osservazione del diario di Drake, che pare contenere intuizioni non ovvie considerando il resto del gameplay). L'unico problema è che numerose ambientazioni risultano poco intuitive. Alcune zone sembrano in qualche modo raggiungibili, ma in realtà non lo sono: in questo modo vi capiterà spesso di finire in vicoli ciechi e girare in tondo in cerca di una porta che potrebbe esservi sfuggita e che magari si nasconde nella rientranza di un muro.

Il sistema di combattimento è certamente curato e meritevole di plauso, ma talvolta appare leggermente goffo. Ci troviamo di fronte a una struttura della scuola di *Gears of War*, basata cioè sull'alternanza tra copertura e sparatorie, sia che veniate attaccati da uno o due nemici, sia che subiate l'imboscata di un intero gruppo. Spostarsi da una copertura all'altra, abbattendo i nemici uno ad uno, sembra piuttosto semplice e fluido (anche se speriamo che i restanti mesi di sviluppo servano a ovviare ai punti morti dello scenario). Gli avversari hanno la tendenza a farsi prendere in pieno dalle pallottole e non sembrano godere di una notevole intelligenza, ma risulteranno comunque molto ostici e in grado di abbattervi rapidamente all'aperto. Il vostro partner vi coprirà le spalle e sparerà ai nemici più vicini, rivelandosi però poco efficace.

Graficamente, *Drake's Fortune* non raggiunge tanto traguardi tecnici quanto creativi. A livello tecnologico è indubbiamente inferiore a titoli come *Heavenly Sword*, ma gode indubbiamente di un piacevole fascino estetico, con splendide costruzioni in pietra coperte da piante rampicanti, fogliame che spunta fuori da muri infranti e fontane ricoperte dal muschio. Il personaggio di Drake è realizzato

ottimamente e il gioco è pieno di piccoli tocchi di classe, come i suoi pantaloni che si bagnano in acqua. Colpiscono meno le animazioni, che non sono così fluide (o semplici da controllare) come appariva in precedenza: eseguire salti talvolta risulta poco immediato, e spesso si ha la sensazione di essere totalmente estranei allo scenario.

*Drake's Fortune* promette di essere un titolo estremamente solido, seppur non impressionante. Per questa ragione, molti possessori di PS3 saranno lieti del suo imminente arrivo, che di certo non deluderà i loro gusti. Ma sarà altrettanto innovativo? Di sicuro il titolo ha bisogno di una piccola limatura alle basi se vuole ritenersi perfetto e degno dei paragoni con Miss Croft.

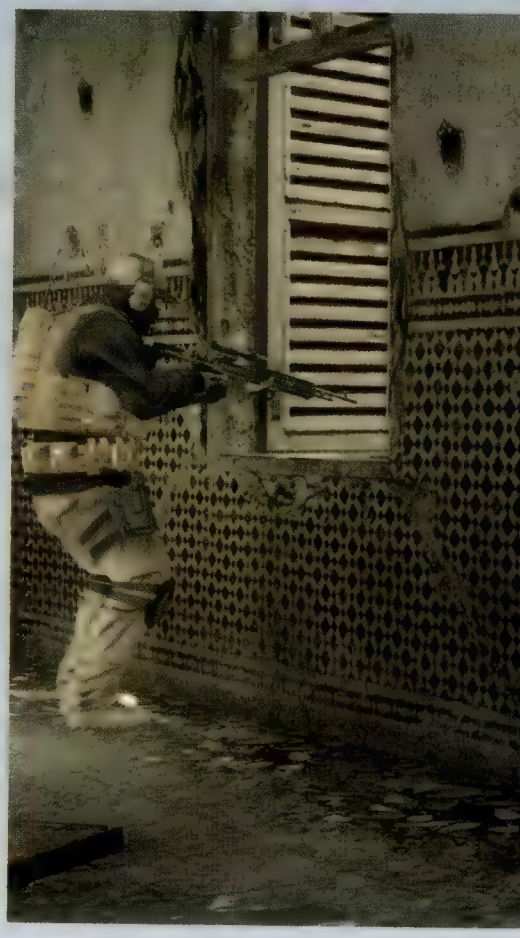


**In quest'occasione il Sixaxis viene utilizzato per mantenere l'equilibrio nell'attraversare un tronco. Tuttavia il suo uso non è altrettanto intuitivo durante gli scontri corpo a corpo**

# Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots

PUBLISHER: **KONAMI** SVILUPPO: **KOJIMA PRODUCTIONS** ORIGINE: **GIAPPONE** USCITA: **Q1 2008**

In alcuni momenti di tensione dovrete fare affidamento sulla tuta Octocamo, nonostante sia strano che i Metal Gear non abbiano sensori termici. L'immagine a lato parla da sola

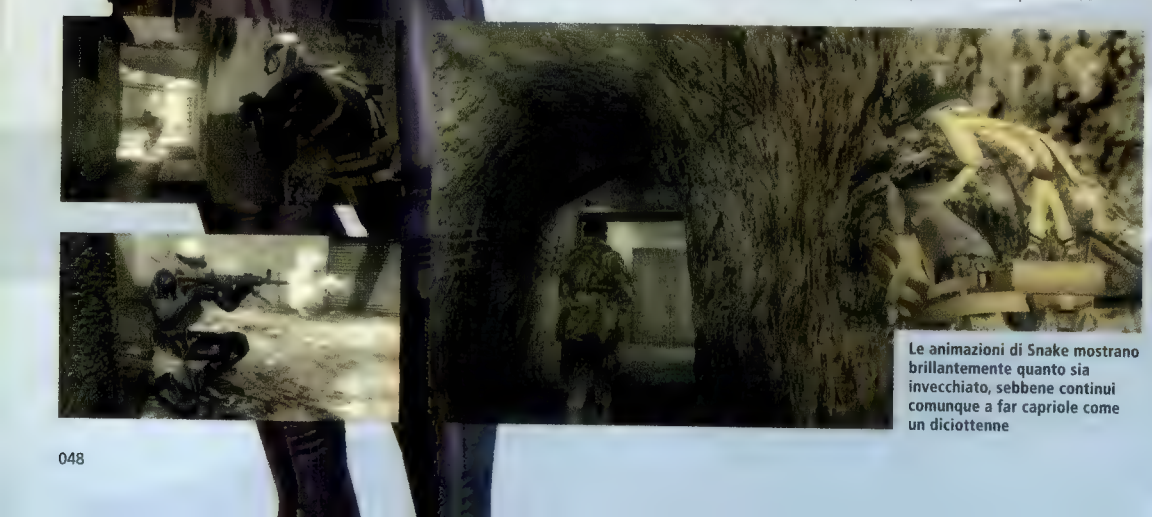


*Metal Gear Solid 4* è stato presentato in versione giocabile per la prima volta al TGS, offrendo una breve sezione del livello già mostratoci da Hideo Kojima lo scorso luglio. Tralasciando l'impressionante hype che circonda il titolo, è innanzitutto un nuovo *Metal Gear*, serie dall'indiscutibilmente ottimo pedigree. È esattamente come i suoi predecessori in molti degli attributi più importanti e variati: spesso fluido, spesso difficile, talvolta straordinariamente intenso e talvolta tedioso.

Graficamente colpisce come pochi giochi riescono a fare, nonostante siano passati due anni abbondanti dalla prima volta che lo abbiamo visto. L'ambiente è realizzato in maniera superba, da edifici e auto distrutte fino ai fitti polveroni che accompagneranno le intense sparatorie. Ad ogni modo, rende estremamente bene soprattutto nei più piccoli dettagli, ma titoli come *Heavenly Sword* presentano senza dubbio personaggi più realistici: in realtà non sarebbe ingenuo pensare che questo sia dovuto non solo al passare degli anni, ma anche alla forte caratterizzazione del titolo, senza contare che la grafica riceverà molto probabilmente un potenziamento. Lascia invece in disappunto il fatto che, nonostante tutti gli appariscenti effetti del gioco, le ombre non rivestano importanza nel gameplay. In uno stealth game, grazie alla potenza di PS3, ci si aspetterebbe che i nemici siano in grado di notare simili cose e rispondere in modo appropriato. Nella demo provata invece non lo facevano.

I movimenti risultano sensibili e fluidi, donando a Snake una nuova e incredibile libertà di movimento in ogni posizione. Sorprendere un nemico alle spalle è molto più semplice di prima grazie alla combinazione tra i suoi movimenti e la tuta Octocamo, permettendo di spostarsi rapidamente e in silenzio, oltre che di nascondersi in qualsiasi punto dello scenario. Talvolta potrà apparirvi innaturale, specialmente quando vedrete Snake eseguire un tuffo acrobatico, cadere in piedi e rendersi immobile in un istante. Il combattimento appare invece indubbiamente curato, con la telecamera fissata dietro le spalle e la possibilità di utilizzare il reticolo per la mira automatica; avrete inoltre una vasta scelta di alternative per abbattere i soldati nemici.

Nella demo era però posta eccessiva enfasi sul raggiungimento di alcuni checkpoint, che attivavano scene d'intermezzo chiave; le strutture attorno davano invece l'impressione di dover servire a qualcosa, ma in realtà non contenevano altro che vicoli ciechi e stanze vuote e quadrate. La struttura dei vari *Metal Gear* ha sempre permesso di sperimentare soluzioni alternative lungo una via lineare, e la demo provata ha mostrato come *MGS4* non sia diverso. In ogni caso, il problema principale risiede nell'IA standard dei soldati, la quale sembra migliorata veramente poco dall'ultima volta: quando si accorgeranno di voi, la



Le animazioni di Snake mostrano brillantemente quanto sia invecchiato, sebbene continui comunque a far capriole come un diciottenne

loro reazione sarà esattamente quella già vista in passato, ed è fastidioso vederli scendere da un trasporto corazzato solo durante delle scene d'intermezzo in game che, seppur splendide nelle animazioni e spaventosamente realistiche, avrebbero potuto ben essere integrate nel fluire del gioco, oltre a risultare stridenti quando i personaggi, conclusa la cut scene, tornano alle loro stanche routine.

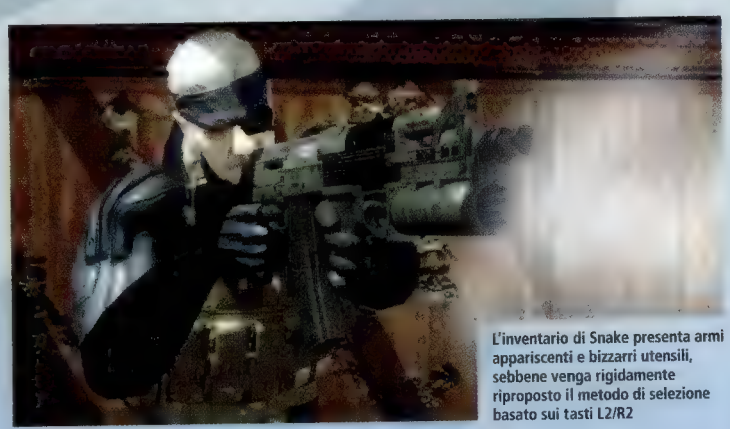
Per quanto riguarda l'altra metà di *MGS4*, *Metal Gear Online*, al TGS era presente uno stand dove due gruppi di sei persone si affrontavano in una mappa relativamente piccola con un magazzino nel centro. È spesso difficile dire che tipo di sfumatura Kojima Production voglia dare ai titoli della serie di *Metal Gear*, ma i momenti di humour sono del tutto assenti in *MGO*: si tratta di un rigido e tattico shooter a squadre.

C'è una serie di opzioni tra le quali scegliere prima di iniziare: potrete selezionare quattro specialità per il vostro soldato, dalla competenza con il fucile d'assalto all'abilità nel combattimento ravvicinato (il classico CQC). All'avvio del gioco apparirà una schermata che vi permetterà di scegliere la vostra arma primaria, quella secondaria ed eventuali strumenti tattici (come granate, fumogeni e Claymore). Grazie a un rapido saluto di squadra è possibile rivelare la posizione dei propri compagni, visibile non solo sulla mappa ma anche attraverso muri e ostacoli sotto forma di modelli wireframe, rendendo così semplice seguirne i movimenti e mantenere la formazione.

Il combattimento è più simile a un *Gears of War* più equilibrato, basato su manovre tattiche, sparatorie sotto copertura e spostamenti in gruppo: i vostri personaggi hanno una capacità distruttiva e velocità minori rispetto a Fenix e compagni, ma è innegabile che lo schema di gioco appaia decisamente simile. Ovviamente questa non è una cosa negativa, e *MGO* sembra funzionare molto bene quando due squadre organizzate si affrontano in intensi match.

Le armi presentano le solite limitazioni: il mitragliatore è molto potente ma ha un rinculo che rende impossibile sparare accuratamente, mentre il fucile a pompa, seppur devastante, vi costringerà a lente e numerose ricariche. L'unico aspetto sgradevole è il combattimento corpo a corpo, il quale risulta leggermente caotico, ma che verrà sicuramente migliorato prima dell'uscita del gioco. *MGO* sa divertire a sufficienza, facendo passi da gigante rispetto al gioco online di *MGS3*: l'unico problema è che dà l'impressione di essere una vera e propria modalità online piuttosto che un gioco a sé. È ottimo, questo è vero, ma difficile da concepire come un qualcosa che vada oltre una piccola aggiunta a *MGS4*.

Quest'ultimo, almeno dalla demo del TGS, si presenta come l'ennesima estensione della serie, ma forse più lineare di quanto invece si sperasse. Non si avrà nessun cambiamento, quando forse nuova linfa era quello di cui c'era realmente bisogno.



**L'inventario di Snake presenta armi appariscenti e bizzarri utensili, sebbene venga rigidamente riproposto il metodo di selezione basato sui tasti L2/R2**

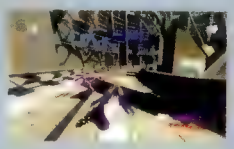
## Metal Gear scimmieschi

Oltre alla possibilità di provare il gioco, al TGS di quest'anno è stato presentato un nuovo trailer caratterizzato dall'ormai classico mix di esaltazione e bizzarria. Il punto focale del video risiede in un curioso scimpanzé chiamato Little Grey, il quale sembra andare matto per le tribù guidate e l'animale da compagnia di un commerciante d'armi, ma nel trailer lo vedremo successivamente aiutare Snake. La voce fuori campo narra di un grande conflitto, e che "la linea che divide cieli e soldati è sempre più sfumata".

Meno profondo ma più emozionante è stato vedere un lemon guidato a velocità inferiori alla media sulla groppa di un Metal Gear oppure, nell'ultima parte del trailer, un confronto tra un Metal Gear Ray e un Metal Gear Rex, [illegible] pilotati da Sniper Wolf e Ocelot Unique. Un'incredibile [illegible] di mezzi che fa dimenticare l'orrore iniziale.

# Wipeout HD

PUBLISHER: **SCEE** SVILUPPO: **SCE LIVERPOOL** ORIGINE: **UK** USCITA: **2007**

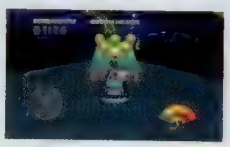


*Wipeout HD* è a tutti gli effetti... *Wipeout* in HD. Certamente appare eccezionale, con colori brillanti e una reale sensazione di velocità, conservando la stessa difficoltà 'al millimetro' dell'originale, che è stata in qualche modo attenuata nei capitoli seguenti. Tuttavia il gioco non è semplicemente l'originale *Wipeout*, e incorpora infatti una selezione dei migliori tracciati che l'intera serie abbia partorito, assieme ad alcuni degli aspetti innovativi introdotti nei capitoli più recenti (come i nastri magnetici visti in *Wipeout Pulse*). Vi è inoltre una serie di nuove armi ed è stata introdotta la possibilità di realizzare screenshot in game, ma la principale innovazione in *Wipeout HD* risiede nelle gare online fino ad otto giocatori.

Il titolo è quindi un ottimo esempio di come riproporre un classico, diventando la massima espressione della serie, almeno fino all'uscita di *Wipeout* PS3 nel prossimo anno. Se solo venisse venduto allo stesso prezzo di *Tekken: Dark Resurrection*...

# Toy Home

PUBLISHER: **SCEE** SVILUPPO: **GAME REPUBLIC** ORIGINE: **GIAPPONE** USCITA: **2007**



*Toy Home* è un gioco d'auto molto semplice basato su corse all'interno di ambientazioni domestiche in cui si sparpagliano cose ovunque, si raccolgono oggetti e si passa attraverso zone particolari in modo da accumulare punti. Le auto sono costruite in modo robusto, così come gli oggetti che dovremo trasportare in giro, da piccole saliere a grosse scatole di cereali (nel livello della cucina provato recentemente), e gli ambienti godono di un design molto attraente, con rampe posizionate in modo arguto e ostacoli curiosi, come le ciambelle. Ad ogni modo, vi ritroverete frequentemente in sovrasterzo, sbattendo contro degli ostacoli, mancando qualche checkpoint e cadendo giù dai tavoli, per via del controllo via Sixaxis. A meno che *Toy Home* non uscirà con un'opzione per giocare con i normali stick analogici, finirà certamente per entrare nella crescente lista di titoli PS3 promettenti, ma rovinati da una cattiva incorporazione della sua tecnologia.

# Gran Turismo 5 Prologue

PUBLISHER: **SCEE** SVILUPPO: **POLYPHONY DIGITAL** ORIGINE: **GIAPPONE** USCITA: **12 DICEMBRE**

Giocando a *Gran Turismo 5 Prologue* si ha l'incredibile sensazione di trovarsi in una vera auto, dove il cruscotto ha un vero contachilometri e un vero tachimetro, dove avrete finestrini laterali e uno specchietto retrovisore che mostrerà immagini più convincenti che in molti altri titoli di corse, mentre il rumore del motore cambia per riflettere l'interno. L'unico aspetto negativo, soprattutto se si paragona alla visuale interna di *PGR4*, è l'assenza della rappresentazione del cambio di marcia eseguito dalle mani del pilota. Stranamente, poi, le altre sezioni del gioco sono graficamente scarne: la folla ai lati della strada è fastidiosamente inanimata, alternando con cadenza regolare applausi e ghigni a prescindere dal tracciato e dalle vostre azioni. E, in terza persona, anche i veicoli più accattivanti sembrano lucciconti opere di cera.

Ma *Gran Turismo 5 Prologue* può permettersi qualche pecca, essendo semplicemente un assaggio di ciò che ci attende nell'inverno del 2008, e l'aspetto più importante di questa versione è il supporto online. Questo si propone sottoforma di gara affrontabile da un massimo di 16 giocatori, e incorporerà il servizio Home all'interno dell'interfaccia del garage. L'aspetto più sorprendente sta però nel fatto che l'uscita sarà divisa in due differenti versioni del gioco: una sarà scaricabile ad un prezzo lievemente inferiore, ma mancherà di alcune caratteristiche di rilievo (come i tanto attesi e classici danni ai veicoli, più il sistema meteorologico) che invece saranno presenti nella versione su Blu-ray. Non è stato confermato se questi elementi saranno presenti nel gioco in Rete, ma abbiamo il sentore che siano riservati alla sola modalità offline, rendendo le sfide online di *Gran Turismo 5 Prologue* inevitabilmente inferiori a quelle della concorrenza.

**Non si può negare che *GT5 Prologue* graficamente rispetti le aspettative, ma è circondato da una concorrenza più agguerrita che mai e che attualmente è già sugli scaffali**

**L'assurdo livello di dettaglio delle auto e della loro manovrabilità è ciò che ha contraddistinto la serie *Gran Turismo* in passato, e *GT5 Prologue* non fa eccezione. Ogni modello è renderizzato con estrema cura**

A dispetto delle critiche poste verso la manovrabilità delle auto, essa permette di selezionare due diversi livelli di difficoltà: laddove uno ricalca quanto visto nei precedenti titoli, l'altro risulta talmente impegnativo da lasciar interdetto anche il noto pilota professionale **Bruno Senna**, che ha affermato che guidare una Ferrari 599 nel gioco è 'troppo difficile per essere divertente'. In sede di prova, le frequenti uscite in sovrasterzo non erano dovute a pecche del gioco quanto alla nostra ruggine per i controlli di *GT*: l'esperienza ottenuta in *Project Gotham Racing 4* si è rivelata inutile, dal momento che il titolo Polyphony sembra richiedere più abilità che mai.

# LA PAROLA ALLA DIF

**Game Pro** raggiunge l'Avvocato *Thalita Malagò*, Segretario Generale di *AESVI*, per fare chiarezza sullo scandalo dei giochi violenti e su altre questioni all'ordine del giorno

È una donna giovane e bionda, dall'aspetto dolce ma risoluto, ed è colei che istituzionalmente rappresenta l'industria dei videogiochi in Italia, ricoprendo la carica di Segretario Generale di AESVI, l'associazione di categoria attualmente presieduta dal direttore generale di Nintendo Italia, Andrea Persegati. Dopo averla rincorsa per diversi mesi (Thalita è davvero molto impegnata), **Game Pro** ha finalmente incontrato Lady Aesvi in quel di Milano, presso gli uffici locali della Burson-Marsteller, l'agenzia di comunicazione che segue l'associazione dei publisher italiani.

Dopo aver ringraziato la gentilissima Thalita e la sua giovane assistente, la Dott.ssa Ilaria Amodeo, per l'incontro, non indugiamo in convenevoli e passiamo subito all'intervista.

Di domande da porre ne abbiamo molte. Non c'è tempo da perdere.

**Partiamo dalle basi. Che cos'è AESVI?**
AESVI innanzitutto sta per Associazione Editori Software Videoludico Italiana ed è un'associazione di categoria che raggruppa le aziende produttrici di videogiochi e di console di videogiochi che operano in Italia. Noi attualmente abbiamo 13 membri: da Microsoft, Nintendo e Sony a tutti gli altri publisher, da Activision a Vivendi. A livello di funzioni, rappresentiamo l'industria del videogioco di fronte alle istituzioni, ai media e a tutti quei soggetti che non sono addetti ai lavori.

**Può riassumere le tappe principali della storia di AESVI?**
L'associazione è nata nel 2000 ad opera di un primo gruppo di publisher operanti sul territorio italiano, tra cui Ubisoft, Atari e Vivendi. Successivamente, ha ampliato la propria base associativa con l'entrata, nel 2003-2004, dei tre produttori di console. La struttura vera e propria dell'associazione, però, esiste solo dal 2005: è da allora che operiamo attivamente con un'organizzazione e degli obiettivi precisi.

**Come è regolata la Presidenza di AESVI?**
Tutte le cariche associative, tra cui quella di Presidente e di membro del Consiglio Direttivo, durano due anni. Alla fine di quest'anno scadranno il mandato dell'attuale Presidente *[il Dott. Persegati, di Nintendo Italia. NdR]* e del Consiglio e si terranno le elezioni per il biennio 2008-2009.

**Sono già emerse candidature per la successione al Dottor Persegati?**
Al momento no, ma è anche possibile che lui stesso si candidi nuovamente per la Presidenza.

**Quali sono state, finora, le battaglie condotte da AESVI?**
Principalmente due: la prima, più importante, è quella per la conoscenza del mercato e del prodotto verso tutti i non addetti ai lavori, per creare dell'informazione su questo settore. L'osservatorio permanente da noi creato ha dato per la prima volta dei numeri relativi al mercato italiano, tracciando un profilo socio-demografico del consumatore di videogiochi. La seconda battaglia è stata quella istituzionale a favore della libertà di espressione del videogioco e del mantenimento del nostro sistema di classificazione dei videogiochi, il PEGI.

**Qual è il vostro obiettivo principale, al momento?**
Monitorare ciò che succede a livello istituzionale nel campo della regolamentazione dei videogiochi. Come sapete, lo scorso luglio il Consiglio dei Ministri ha presentato un disegno di legge che ora è all'esame del Parlamento. Noi stiamo seguendo i lavori del Parlamento, cercando di informare al meglio circa la nostra industria coloro che poi dovranno prendere le decisioni.

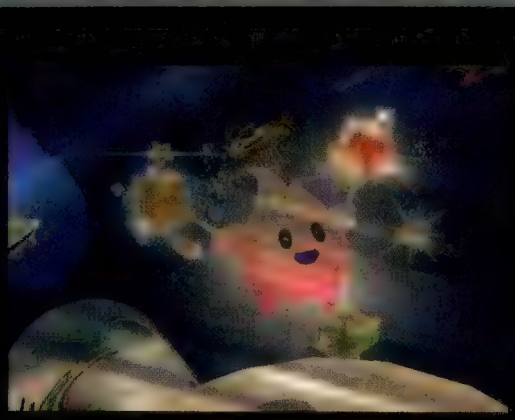
**E che cosa prevede questo disegno di legge? In che cosa ci toccherà?**
I punti fondamentali sono essenzialmente tre: il primo è un obbligo di adozione del PEGI per tutti i videogiochi che vengono immessi sul mercato italiano; il secondo...

**Perdonaci. Obbligo di adozione significa solo che il PEGI dovrà essere presente sul gioco o anche che il negoziante sarà obbligato a rispettarlo?**
Il disegno di legge fa un distinguo. Per quanto riguarda i produttori, tutti dovranno adottare obbligatoriamente il PEGI; quanto ai rivenditori commerciali, si stabilisce che dovranno adottare tutte le misure necessarie a far sì che il PEGI venga rispettato.

**Che cosa significa concretamente?**
È una bellissima domanda, nel senso che il disegno di legge non specifica in che cosa consista questo obbligo. A nostro avviso, sarebbe opportuno che la distribuzione lavorasse con noi per far sì che la legge demandi a un successivo regolamento di attuazione il compito di stabilire le misure da prendere concretamente. I rivenditori dovrebbero secondo noi essere coinvolti dalle istituzioni pubbliche per capire quali siano le misure adottabili secondo una valutazione di praticabilità e fattibilità.

**Ma il rivenditore sarà tenuto a verificare che l'età dell'acquirente corrisponda a quella indicata dal PEGI?**
Questo sta all'interpretazione, nel senso che, come ho detto, l'obbligo è molto generale. Obbligo di adottare le misure necessarie, per me, può significare anche soltanto fare della corretta comunicazione e formare adeguatamente il personale.

**Mi scusi, però ad esempio il barman di una discoteca non può vendere alcolici a un minorenne e deve quindi verificare che l'acquirente abbia 18 anni, mentre un minore può acquistare un alcolico in un supermercato perché la legge così stabilisce. Nel nostro caso, un bambino di 10 anni potrà comprare o no un gioco che da voi è indicato per i maggiori di 18 anni?**
Dipende dall'interpretazione, nel senso che al momento...



Ma AESVI lo sta chiedendo? Vuole che la legge in questo intervenga o ritiene che sia sufficiente un'autoregolamentazione?

La legge sta già intervenendo, perché prevede che siano prese le necessarie misure. Secondo noi, ogni misura da adottare dovrebbe essere decisa sentendo le categorie interessate: io non posso imporre a un rivenditore qualcosa che secondo lui non è praticabile, quindi io faccio fatica a dare una risposta, nel senso che non rappresento i rivenditori... noi chiediamo la loro collaborazione.

**Questo è chiaro. Quello che a noi preme sapere è se l'associazione che rappresenta i publisher ritiene giusto o meno che una legge vieti ai minori di prendere un gioco vietato. Perché, sa, si potrebbe anche pensare che, in fondo, il fatto che ciascuno possa comprare qualsiasi gioco possa anche far comodo, a livello di vendite.**

Dal nostro punto di vista, il PEGI dovrebbe essere rispettato anche all'atto della vendita; quanto al "come", crediamo che questo sia un tema che debba essere affrontato insieme ai rivenditori.

**Sareste d'accordo a una proposta che preveda forti sanzioni per i negozianti che vendono giochi contravvenendo a quanto indicato dal PEGI?**

Ma ci sono, queste sanzioni, attualmente.

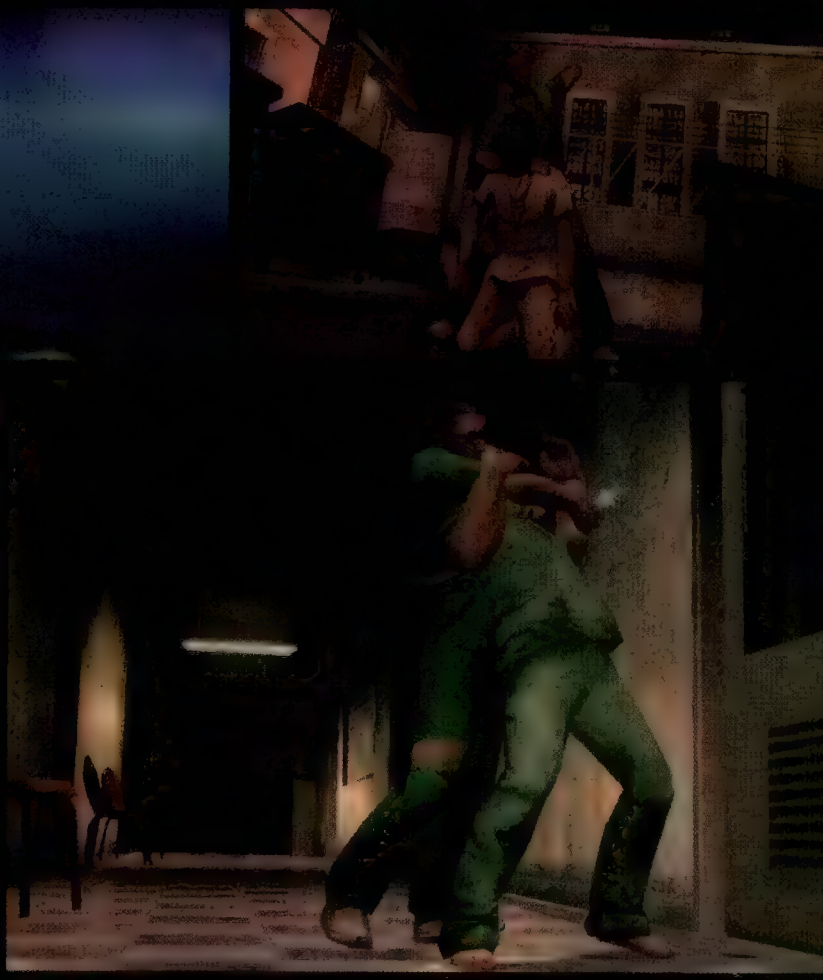
**Questo è un fatto molto importante.**

Sì, però io non vorrei che la nostra posizione fosse fraintesa, nel senso che per noi è sì molto importante che il PEGI venga rispettato all'atto della vendita, però io non posso dirvi che sono favorevole a una misura piuttosto che a un'altra, perché a nostro modo di vedere, queste misure devono essere definite con il consenso e il parere dei rivenditori, anche perché capirete che ci sono grandi differenze a seconda dei diversi canali distributivi. Alcuni possono adottare più facilmente determinate misure, altri meno, come la grande distribuzione. Non vorrei insomma che passasse il messaggio per cui AESVI è contro i rivenditori!

Tra l'altro questo Natale lanceremo una grande campagna di informazione sul PEGI presso tutti i punti vendita, e credo che questo sia un messaggio molto importante. Il processo deve essere graduale e progressivo.

**Bene. Il discorso sul PEGI ci porta a uno dei motivi principali per cui Game Pro vi insegue da un po' di mesi: le polemiche sui videogiochi violenti e la censura. Negli ultimi tempi, infatti, si sono accumulati fatti piuttosto interessanti dei quali parlare. Per prima cosa, ci piacerebbe avere un suo parere diretto, faccia a faccia e fuori dai formalismi da comunicato stampa, sul caso *Rule of Rose*.**

Noi crediamo che si tratti, in sostanza, solo di uno scandalo mediatico, nel senso che si tratta di un gioco che non ha certamente contenuti adatti a un minore ma che è stato descritto da certi soggetti...



**...Panorama, facciamo pure i nomi...**
...come un videogioco molto pericoloso, dandogli un'immagine distorta rispetto ai reali contenuti. Ci siamo quindi ribellati di fronte a una criminalizzazione generalizzata della nostra industria a causa di un singolo

Non posso darvi una risposta perché, per quanto mi riguarda, non so come sono andate le cose.

**Panorama ha utilizzato artwork e altri materiali grafici forniti dall'agenzia, che non avrebbe potuto avere altrimenti...**

**"I RIVENDITORI DOVRANNO ADOTTARE TUTTE LE MISURE NECESSARIE A FAR SI CHE IL PEGI VENGA RISPETTATO"**

e normale prodotto horror, dipinto e presentato in modo difforme rispetto ai suoi reali contenuti. Per quanto concerne *Manhunt 2*, invece-

**Scusi un attimo, restiamo ancora un po' su *Rule of Rose*, se non le dispiace. In definitiva, nonostante alcuni ritengano che la pubblicità, per quanto negativa, sia sempre da accogliere con favore, lei sostiene che il caso in questione abbia arrecato un danno al settore?**
Sì, secondo noi il caso è stato negativo e ha provocato un danno all'industria, non tanto per quanto si è detto intorno al singolo gioco, ma per la generalizzazione che alcuni ne hanno fatto conseguire, dicendo che i videogiochi sono tutti violenti.

**In conseguenza di ciò, AESVI ha preso posizione contro Halifax/Digital Bros. che, attraverso l'agenzia di comunicazione che seguiva *Rule of Rose*, ha indirettamente fatto sì che fosse montato il caso su Panorama?**

Certo, però quel che posso dire è solo che noi, all'interno dell'Associazione, abbiamo chiesto a Digital Bros. che cosa fosse successo, e Digital Bros ci ha confermato di aver fornito i materiali a Panorama. Non so però quello che è successo dopo...

Credo che per schierarci contro Digital Bros. dovremmo avere delle prove concrete, e queste prove, sinceramente, l'Associazione non le ha. Non credo quindi che si debbano prendere provvedimenti sulla base di voci che circolano. Si sono fatte delle supposizioni ma non sappiamo come siano andate realmente le cose, e tu che sei un penalista *[l'Avvocato Malagò si riferisce a Marco Accordi Rickards, autore dell'intervista. NdR]* sai che c'è la presunzione di innocenza...

**Onus probandi incumbit ei qui dicit *[l'onere della prova grava su chi lancia un'accusa. NdR]*. Starà a noi chiedere ai diretti interessati.**
[Ride] Ecco... Va bene, comunque...

**Un'ultima questione al riguardo. Potete dirci qual è la vostra posizione nei confronti di Panorama, che ha condotto questa campagna di disinformazione? Non solo ha raccontato fatti non veri ("Vince chi seppellisce la bambina"... questo non è affatto vero, in *Rule of Rose*), ma ha anche utilizzato nell'articolo stralci di una recensione amatoriale pubblicata da un lettore sul forum di GamesRadar, il sito web della nostra casa editrice. Noi crediamo che questo sia un caso estremamente grave, perché un organo di informazione potente e influente come il settimanale Panorama, di Mondadori, con un'operazione del genere spinge indietro il carro che voi, a fatica, cercate, insieme a noi, di tirare avanti.**
Certo. Allora... noi, purtroppo, nel caso di Panorama non abbiamo intrapreso alcuna azione, perché la questione riguardava un solo gioco e, a nostro avviso, non c'erano quindi i presupposti, anche legali, per avviarla.

**Ma moralmente vi schierate contro?**
Certo, non c'è dubbio. In ogni sede abbiamo ribadito il nostro essere contrari alla criminalizzazione dell'intero settore basata su un singolo prodotto, peraltro male analizzato.

**Alla replica del vostro attuale Presidente, il Dott. Persegati, che Panorama pubblicò in un piccolo box la settimana successiva all'inchiesta "incriminata", il settimanale rispose in maniera piuttosto secca e tagliente, esprimendo un concetto semplice: la categoria difende solo i suoi interessi preoccupata di vendere di meno.**

AESVI
ASSOCIAZIONE EDITORI SOFTWARE VIDEOLUDICO ITALIANA

Nintendo®

T2 TAKE TWO INTERACTIVE

Disney INTERACTIVE STUDIOS

Microsoft®

dtp digital bros

ATARI

ACTIVISION®

UBISOFT

EA

KOCH MEDIA

Black Bean

SONY

VIVENDI UNIVERSAL games

L'ing. Andrea Persegati, Presidente di AESVI

*Resident Evil 5* ha già suscitato furenti polemiche, perché il protagonista deve vedersela con zombi afroamericani

La nostra opinione l'abbiamo espressa, poi fortunatamente in Italia esiste la libertà di espressione del pensiero, quindi la stampa è libera di scrivere ciò che vuole...

**...e la libertà di espressione che lei giustamente invoca esiste anche per gli sviluppatori di videogiochi? Perché *Manhunt 2* non può uscire nei negozi ed essere acquistato da videogiocatori adulti, sani e vaccinati?**
Sicuramente la nostra posizione è contraria a ogni forma di censura, perché riteniamo che il videogioco sia un'opera creativa che, come tale, deve godere della stessa libertà di espressione garantita a cinema, musica o letteratura.
Naturalmente, come industria, siamo consapevoli del fatto che giochi dai contenuti estremi non devono finire nelle mani sbagliate, come quelle dei minori. Per questa ragione, da un lato ci siamo dotati del PEGI, dall'altro stiamo lavorando su una serie di progetti di sensibilizzazione.
Siamo contro la censura e crediamo che questa, comunque, competa al limite ai governi nazionali, non certo all'industria.

**Ma secondo voi è stato ingiusto il bando di *Manhunt 2*? Ma... in realtà... voi a che cosa vi riferite, in particolare?**

**Alla decisione della BBFC che, in Inghilterra, ha impedito la commercializzazione del titolo Rockstar.**
Si tratta di una decisione presa da un organo statale nella sua piena legittimità...

**Certo, ma può commentare la valenza ideologica della decisione. Si può essere d'accordo oppure si può dire: "È un prodotto violento, pessimo, deprecabile (ammesso e non concesso che lo sia), però un adulto consapevole ha lo stesso il diritto di andare al negozio e comprarlo, se lo desidera".**
La posizione dell'industria rispetto alla BBFC è di rispetto, nel senso che se un'autorità, nell'ambito dei suoi poteri, decide che nei territori di un determinato stato un prodotto non deve entrare... può farlo.

**Sì, ma voi lo trovate ingiusto o no? Nel vostro mondo ideale, c'è o non c'è la censura preventiva? Non trova giusto che un maggiorenne abbia il diritto di trovare e acquistare un prodotto violento ed estremo, se lo desidera?**
Certamente. Il mondo che noi auspichiamo è un mondo in cui la censura, se proprio deve essere fatta, non competa all'industria ma dai governi nazionali, come è avvenuto in Inghilterra, dove peraltro Take 2 ha fatto appello alla decisione. Il compito è troppo delicato perché sia lasciato all'industria, si tratta del contemperamento di diritti fondamentali.

**Quindi è meglio ciò che è successo in Inghilterra, dove la BBFC ha bloccato il gioco, rispetto a quanto è accaduto**

**in USA, dove invece l'analoga commissione ha solo certificato il gioco come AO (adult oriented, il rating dato ai porno) e sono state poi Sony a Nintendo a non permettere più l'uscita del gioco, non desiderando titoli bollati AO sulle loro piattaforme.**

ancora molto poche quelle che possono competere con gli hardcore gamer maschi. Resta il fatto che le donne stanno assumendo un ruolo più importante nel modo dei videogiochi, anche dal punto di vista del lavoro, come presenza nelle aziende di settore.

**"NEL CASO DI PANORAMA PURTROPPO NON ABBIAMO INTRAPRESO ALCUNA AZIONE PERCHÉ NON C'ERANO I PRESUPPOSTI, ANCHE LEGALI, PER AVVIARLA"**

È difficile dirlo, però sì, sicuramente è meglio che sia lo stato a censurare, piuttosto che l'industria.

**Passiamo a occuparci del popolo dei videogiocatori. Abbiamo notato che, nel vostro rapporto, si parla di un 40% dei videogiocatori di sesso femminile. Può spiegarci questo dato? Francamente, ci sembra smentito dalla realtà quotidiana.**
Dovete tenere conto che lo studio socio-demografico da noi condotto lo scorso anno prendeva in considerazione non il videogiocatore attivo che gioca con una certa frequenza, ma in generale anche coloro che hanno giocato almeno una volta nella loro vita. Questa premessa cambia notevolmente il modo di interpretare il dato. Molte donne si stanno avvicinando in maniera light ai videogiochi, ma sono

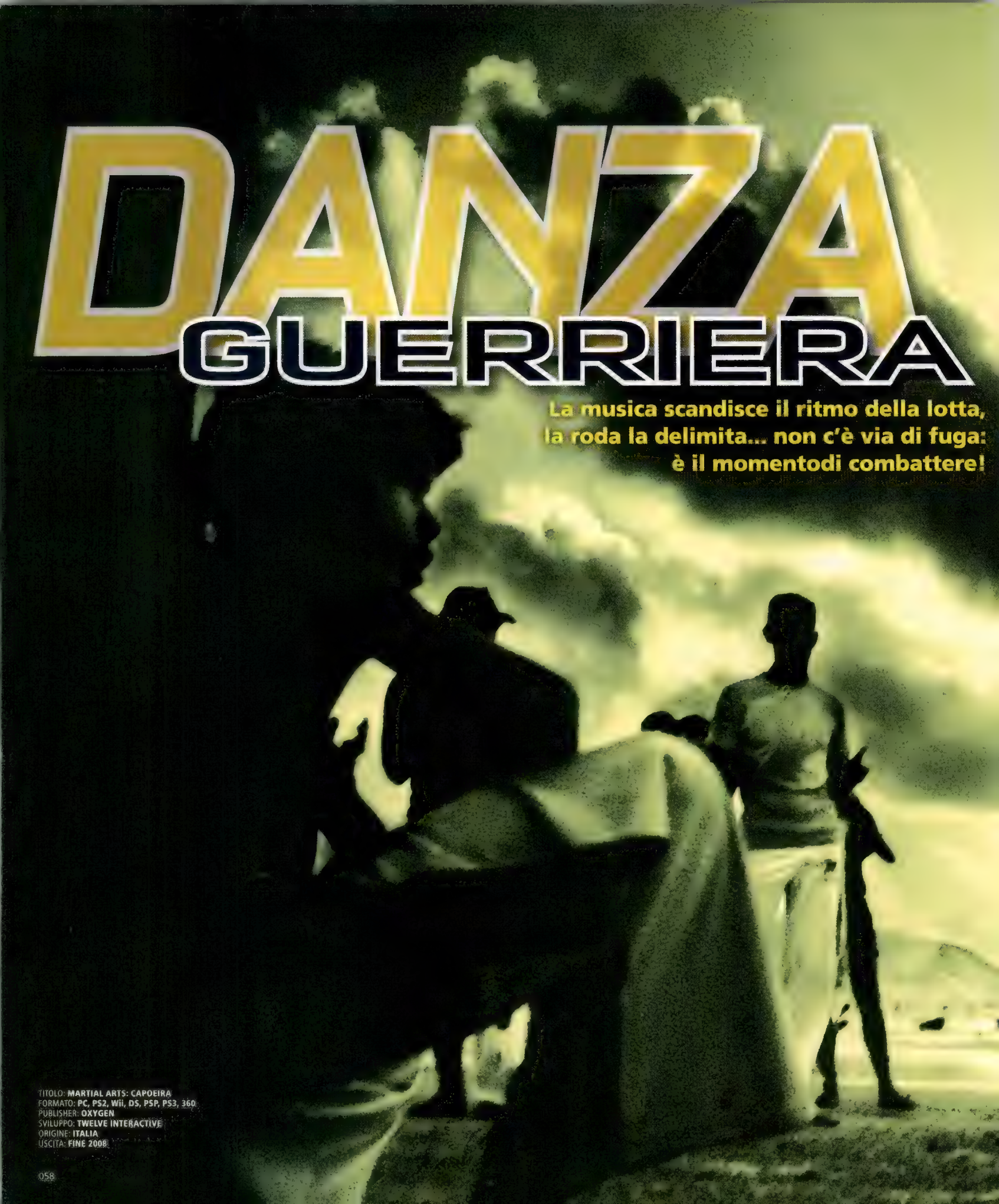
**Lei ha citato l'hardcore gamer. Game Pro si batte, dalla sua nascita, per la definizione di una nuova categoria di videogiocatore: il conscious gamer, il videogiocatore informato e attento ma non chiuso in una sorta di setta, quello consapevole della valenza socio-culturale che il videogioco ha. Che cosa ne pensa?**
È difficile dare una risposta così, su due piedi, dovremmo saperne di più. Una cosa è certa: è vero che esiste una fascia di giocatori che risponde alle caratteristiche da voi enucleate. Gli stessi casi *Rule of Rose* e *Manhunt 2* hanno fatto emergere molti di questi videogiocatori, che hanno fatto sentire la loro voce... e non credo fossero solo hardcore gamer. Si sono sentiti "offesi" dalla generalizzazione con cui si criminalizzavano i videogiocatori.

**L'ultimo punto che vorremmo toccare riguarda lo sviluppo di videogiochi in Italia, che tra l'altro crea occupazione. Quanto è importante questo settore dell'industria? Avete in mente qualcosa, al riguardo?**
L'ampliamento del settore dello sviluppo di videogiochi in Italia è un obiettivo che deve assolutamente essere perseguito. Naturalmente non possiamo farlo da soli, ma dobbiamo agire al fianco degli sviluppatori stessi. Ci sono realtà imprenditoriali di tutto rispetto, in Italia, e stiamo cercando di averle con noi per rappresentare a tutto tondo l'industria, con publisher ma anche game developer. AESVI non può dare una ricetta per lo sviluppo in Italia, perché questa va creata con gli sviluppatori stessi.

**Un'indicazione però possiamo darla noi, perché tutti gli sviluppatoti italiani che abbiamo intervistato si sono lamentati di un problema: il disinteresse delle istituzioni nei confronti dei videogiochi e, di conseguenza, verso chi i videogiochi li fa. Lo stato finanzia il cinema ma non lo sviluppo di videogiochi. Voi che con le istituzioni parlate, forse potete fare qualcosa.**
Credo che gli spazi per poter lavorare ci siano. Naturalmente dobbiamo operare al fianco degli sviluppatori, come ho già detto. Attualmente la nostra è un'associazione di publisher, quindi dobbiamo rappresentare i loro interessi e le loro istanze. Certo, in parte si tratta di esigenze comuni, ma è normale che gli sviluppatori abbiano anche le loro particolari. Un'AESVI allargata potrebbe rappresentarle.

# DANZA GUERRIERA

**La musica scandisce il ritmo della lotta, la roda la delimita... non c'è via di fuga: è il momentodi combattere!**



TITOLO: **MARTIAL ARTS: CAPOEIRA**
FORMATO: **PC, PS2, Wii, DS, PSP, PS3, 360**
PUBLISHER: **OXYGEN**
SVILUPPO: **TWELVE INTERACTIVE**
ORIGINE: **ITALIA**
USCITA: **FINE 2008**

I primi documenti dove viene menzionata la Capoeira risalgono al 1624. Schiavi africani in Brasile fuggiti dalle piantagioni e successivamente catturati, opponevano resistenza al loro arresto mediante una strana forma di combattimento, "usando calci e testate come fossero veri animali indomabili". Era una lotta bizzarra e ipnotica, ritmata dalla musica, dai suoni magici e ossessivi di berimbau, atabaque, pandeiro, agogo, reco reco e caxixi. I combattenti seguivano quella musica, attaccando a ritmo, facendo di ogni oscillazione una finta, di ogni percussione un possibile colpo letale.

Tanto belli da vedere, tanto terribili nella battaglia. Ma la Capoeira è proprio così: un modo di lottare unico, nato, si dice, perché gli schiavi potessero imparare a combattere dissimulando un'innocua danza agli occhi dei loro persecutori. Vero o no che sia, questa forma di arte marziale è stata per secoli illegale, proibita, perseguita, perché associata a delinquenza di strada, ribellione e insofferenza alle autorità. Solo dal 1932, in Brasile, esiste una scuola legale di Capoeira, quella fondata dal Mestre Bimba, leggendario campione e iniziatore della "Lotta Regionale di Bahia".

Se questo setting non dovesse bastare ad accendere spie di allarme nel vostro DNA di videogiocatori, provate a immaginare meglio uno scontro di Capoeira. L'orchestra e altri lottatori formano la roda, un cerchio umano che racchiude l'area della battaglia, dove i due giocatori (come vengono chiamati spesso i lottatori) si battono, al ritmo del berimbau. Lo spazio è quasi sempre esiguo, con i contendenti costretti l'uno di fronte all'altro, uniti da un unico ritmo in una danza tesa e vigile, pronti a sferrare colpi spettacolari.

**Sensibili a questo fascino,** gli sviluppatori di Twelve Interactive, giovane team italiano, sono da tempo al lavoro su un progetto ambizioso e molto interessante, il picchiaduro che risponde al nome di *Martial Arts: Capoeira* e che **Game Pro** si è recato a vedere in esclusiva mondiale a Crotone, in Calabria, presso gli studios di Twelve. Giuseppe Crugliano, fondatore e CEO della compagnia, si illumina letteralmente nel parlare del suo nuovo titolo, ancora alle primissime fasi di sviluppo e lontano da una build giocabile ma già ricco dal punto di vista del concept, della direzione artistica e delle idee per creare un beat'em up finalmente originale. Dando prova della leggendaria ospitalità calabrese, il leader di Twelve, un team di circa 15 persone nel quale mantiene il ruolo di lead game designer, ci illustra l'idea dietro a *Martial Arts: Capoeira* e le caratteristiche che sta implementando al gioco insieme al suo gruppo.

Il cast di personaggi, intanto. Anche qui, la Capoeira è perfetta, per un videogioco, perché ogni lottatore riceve un appellido, cioè un nomignolo di battaglia con il quale sarà poi chiamato. Gran parte degli appellidos degli eroi selezionabili nel gioco (vedi box) hanno un richiamo latinoamericano, ma non tutti. Come avveniva un tempo, i personaggi di *Capoeira: Martial Arts* sono infatti provenienti dalle più note località del mondo, che fungono da arene spettacolari e suggestive per gli scontri. "È bello battersi nella Pizza Rossa di Mosca o nel Colosseo, inoltre credo che un giocatore americano possa apprezzare il fatto di trovare Times Square nel gioco, fedelmente ricostruita fino all'ultima insegna pubblicitaria e pulsante di luci e colori nel bel mezzo

della notte". È un po' il fascino dei vecchi videogiochi, specie di combattimento, e Giuseppe Crugliano lo sa bene, poiché vuole riscoprire proprio quell'appeal un po' retro. "Oggi i picchiaduro sono troppo tendenti al fantasy, con arene molto belle ma irreali. Noi vogliamo che il nostro gioco abbia una dimensione sportiva agonistica, che sia ancorato alla realtà, sebbene la spettacolarità non verrà mai sacrificata sull'altare della verosimiglianza. Per noi il fattore 'wow' è fondamentale".

Che cosa significa tutto questo? È presto detto. Dimenticate palle di fuoco, hadoken e onde soniche: in *Martial Arts: Capoeira* si fa sul serio, utilizzando le autentiche mosse di questo stile di combattimento. Ma come faranno i ragazzi di Twelve a garantire la spettacolarità, allora? Mediante l'automatizzazione di sequenze di mosse. "La Capoeira", spiega Crugliano, "è un'arte marziale particolarissima, dove il contatto fisico è molto ridotto. Un gioco dedicato alla Capoeira e privo di spettacolarità non avrebbe senso, ma non sarebbe possibile richiedere ai giocatori di eseguire ogni singolo movimento, perché i capoeristi lottano sincronizzati con la musica e tra loro, compiendo movimenti troppo rapidi, complessi e concatenati per essere riprodotti uno a uno. Quindi il giocatore dovrà scegliere il tipo di attacco da portare a segno, come ad esempio pugno alto, o calcio medio, e il tempo in cui sferrarlo: a quel punto sarà la CPU a stabilire quale combo di attacco scatenare in base alle circostanze. Idem per la difesa. Questo significa che la spettacolarità sarà sempre ai massimi livelli. Il gioco è quasi psichedelico, una sorta di *Guitar Hero* di combattimento". Pochi colpi effettivi a segno, insomma, ma che non si possano dimenticare. Colpi che, una volta eseguiti correttamente e non parati o schivati, possano riempire il giocatore di orgoglio e soddisfazione, tanto più che potranno essere risolutori dello scontro. Ma come, direte voi, e la barra di energia?

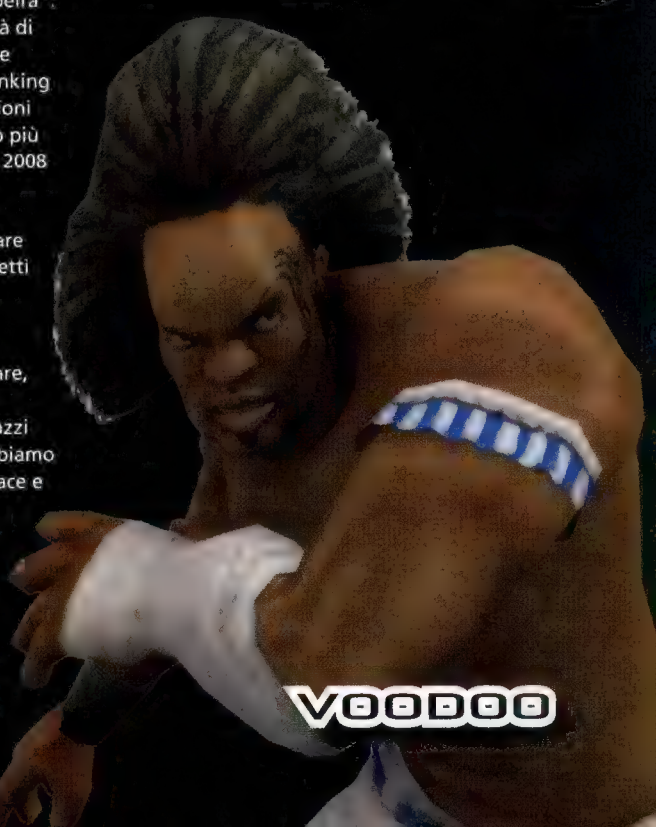
**Niente barra di energia.** In *Martial Arts: Capoeira*, Twelve vorrebbe eliminarla, come vecchio dinosauro espressione di picchiaduro giurassici. "Come è possibile che un calcio volante in rotazione di incredibile potenza possa levarti solo qualche tacca di energia? No, un colpo così deve buttarti giù e chiudere lo scontro. Dopo decine di finte, schivate e parate, vuoi che sia così, *pretendi* che sia così!" Questo è quanto Twelve vuole introdurre nella modalità principale del gioco, la Story Mode stile *Street Fighter II* in cui ogni personaggio ha le sue avventure in giro per il mondo. Poi, in realtà, una forma di combattimento più tradizionale sarà probabilmente implementata in una Classic Mode con barra dell'energia, per quei giocatori desiderosi di vivere un'esperienza di combattimento meno rivoluzionaria.

Quanto alle arene, chiediamo, è prevista una qualche forma di interazione con i fondali? "No", spiega Crugliano, "perché la Capoeira ha luogo

all'interno della roda, questo cerchio umano, interamente fatto di personaggi poligonali, che delimita l'area dello scontro. L'interazione con i fondali sarebbe una forzatura, quindi non l'abbiamo prevista". Quel che invece sarà presente è un sistema di crescita e potenziamento del personaggio quasi da gioco di ruolo, che accentui la dimensione agonistico sportiva del titolo Twelve. Nella modalità Carriera, il vostro personaggio ha delle skill, tra cui la resistenza alla fatica, la resistenza ai colpi, la potenza di braccia e la potenza di gambe. All'inizio del gioco, i valori stanno tutti a zero, e starà a voi incrementarne i valori partecipando a tornei e scontri, come in un gioco sportivo".

Le vittorie daranno soldi, e questi soldi si spenderanno per fare allenamenti che si traducono in potenziamenti degli skill. Esisteranno tornei clandestini, tornei sponsorizzati e altri tipi di sfide, che dalla strada vi porteranno a battervi di fronte a un pubblico più numeroso, in veri e propri eventi mediatici. La vostra palestra, poi, sarà il luogo dove vi impegnerete in una serie di strani minigiochi che, un po' in stile *Virtua Tennis*, vi permetteranno di far crescere ulteriormente il vostro eroe. "Con la versione Wii ci stiamo divertendo particolarmente: è forse quella su cui ci stiamo concentrando di più, perché permetterà ai giocatori di seguire ancora meglio il ritmo della lotta che scandisce la Capoeira". Quanto all'online, Twelve Interactive cercherà di inserire la possibilità di giocare online in tutte le versioni del suo titolo e di avere classifiche e ranking mondiali, ma il massimo sarà riservato alle versioni next gen (PS3 e Xbox 360), che arriveranno solo più tardi rispetto alle altre versioni, che per agosto 2008 dovrebbero essere portate tutte a termine.

Quanto alla tecnologia alla base del gioco, Giuseppe Crugliano si è affidato a un middleware versatile e molto pratico nella gestione di progetti multipiattaforma, quel Vicious Engine già utilizzato in titoli quali *300: March to Glory* (Collision Studios), *Alien Syndrome* (Totally Games) e *Dead Head Fred* (Vicious Cycle Software, la casa responsabile dell'engine). Pur essendo ambiziosi e puntando in alto, comunque, i ragazzi di Twelve rimangono con i piedi per terra. "Abbiamo scelto di sviluppare un picchiaduro perché ci piace e perché riteniamo che ci sia spazio nel mercato per un gioco di questo genere, certo, ma mentirei se negassi di aver voluto puntare a un genere gestibile all'interno del nostro team, con i mezzi e le risorse di cui disponiamo. Sono convinto che bisogna dedicarsi soltanto a progetti nei quali si può competere con i migliori". L'obiettivo è alla loro portata? Sembrerebbe proprio così. Una cosa è certa: quando la roda poligonale si formerà e il momento della battaglia sarà prossimo, noi di Game Pro saremo lì, a tenere sotto controllo *Martial Arts: Capoeira*. Il genere dei beat'em up è piuttosto statico e necessita di una scossa. L'idea che questa possa pervenire da uno sviluppatore italiano non può che farci piacere.



# L'AVVENTUR

## Tanti sacrifici e un unico obiettivo: creare un team di sviluppo forte in Italia, senza fuggire all'estero. **Giuseppe Crugliano**, leader di **Twelve Interactive**, racconta la sua storia e quella del suo gruppo

Dietro l'ampia scrivania del suo ufficio, regalo della mamma e primo mobile a entrare in Twelve Interactive, Giuseppe Crugliano ci racconta di come è iniziata la grande avventura nel mondo dei videogiochi da quando, isolato nel suo sperduto paesino calabrese, giocava a *Donkey Kong* nella sala giochi al piano di sotto, fino a svelarci i progetti futuri per la sua casa di sviluppo.

"Io sostengo sempre che il mio incontro con i videogiochi è stato voluto dal destino, perché nacqui in una casa al secondo piano, proprio sopra la sala giochi più grande di Crotone. Era immensa e aveva moltissimi giochi, come *Donkey Kong* e i flipper di Spider-Man. Da lì è nata la mia grande passione per i videogiochi", incomincia Giuseppe, con lo sguardo proiettato a venti anni prima. Nel suo cuore, di quell'epoca non è rimasto un titolo in particolare, quanto il senso di divertimento nel giocare con vecchi sistemi quali Atari, Intellivision e Spectrum, ma, soprattutto, di fare i primi esperimenti di creazione di videogiochi con l'AMOS, vecchio mitico programma per aspiranti developer in erba. Erano hardware che, con la loro grafica limitata, lasciavano enorme libertà di immaginazione al giocatore, un po' come fanno i libri con il lettore. Dopo le scuole medie, Giuseppe scelse il liceo scientifico, perché prevedeva il corso di informatica: inutile dire che in realtà da quel corso non imparò nulla che non sapesse già o che fosse minimamente utile, dato che Giuseppe, al tempo, già tempestava con le sue demo case come la Lago. "In

doppia copia", ricorda con un sorriso, "per paura che il supporto si smagnetizzasse. E aspettavo una risposta per oltre un mese". Giunto a Firenze per frequentare l'università (sempre informatica), Giuseppe rimase deluso dall'insegnamento teorico e obsoleto che trovò nella culla del Rinascimento: "Ricordo che rimasi sconvolto dall'esame di Tecnologia e applicazione di marketing, a cui venni bocciato, perché mi chiesero di scrivere algoritmi in Pascal su un foglio di carta, quando nello stesso tempo lavoravo per una società che già realizzava videogiochi in Visual Basic!".

Fu così che Giuseppe decise di tornare a Crotone, dove fece un'esperienza fondamentale per capire ciò che una casa di sviluppo non deve fare: l'esperienza lavorativa in World Mirror. Si trattava di una società messa in piedi da un ingegnere meccanico e un ingegnere informatico con l'obiettivo di realizzare videogiochi e giochi educativi e che aveva ricevuto notevoli finanziamenti grazie a una legge al tempo in vigore. "Erano due quarantenni appena usciti dall'università e senza alcuna esperienza nel campo del marketing o dello sviluppo. Avevano investito tutti i soldi nell'acquisto dell'hardware più recente... non avevano per niente le idee chiare e proponevano ogni giorno un progetto diverso. Quando non devi tirare fuori i soldi dalle tue tasche, è sempre troppo facile spenderli. Bisogna imparare a contare sulle proprie forze. E basta", ragiona Giuseppe, con una nota di rammarico nella voce. Unico lato positivo di quell'esperienza fu la soddisfazione di veder arrivare in finale al Premio Moëbius di Lugano uno dei prodotti a cui aveva dato vita come designer e programmatore.

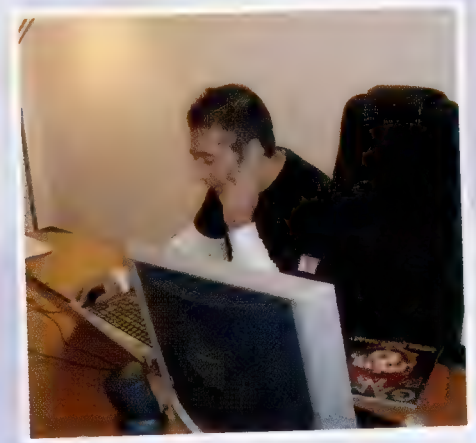
Allo stesso periodo risale il primo incontro tra Giuseppe Crugliano e Riccardo Cangini, fondatore e amministratore delegato di Artematica, avvenuto al Milia di Cannes nel 2000. Riccardo si trovava presso lo stand di Microids per presentare *Druuna*, gioco che Giuseppe già conosceva attraverso la storica rivista The Games Machine. "Andavo spesso allo stand di Microids e rimanevo con lui a chiacchierare per ore. Fu così che ci scambiammo i numeri di telefono, e da allora ci sentiamo quasi ogni giorno. Le telefonate con Riccardo non durano meno di quaranta minuti, e terminano soltanto perché ci interrompe qualcuno! Saltiamo continuamente da un argomento all'altro...

# A DI TWELVE

Con Riccardo c'è davvero un rapporto magnifico". Il primo lavoro che Giuseppe svolse per il suo collega ligure fu la realizzazione in Flash del sito web di Artematica, ottenuto dopo due colloqui e tredici ore di treno da Crotone a Chiavari e viceversa. Curò poi alcuni giochi per la Kinder, la prima demo su GBA di *Sandokan* e un prototipo completo per Xbox dello stesso titolo, mentre con *Martin Mystère* iniziò a lavorare come game designer e, successivamente, anche come coder.

Il sogno di Giuseppe era comunque quello di mettersi in proprio, fondando Twelve Interactive negli Stati Uniti. Fu così che, nel 2003, si trasferì a New York, dove sostenne numerosi colloqui in aziende appena nate che poi finivano col cessare l'attività il giorno seguente. La soluzione a tutte le difficoltà venne quasi per caso: mentre passeggiava sulla 5th Avenue, infatti, Giuseppe incontrò un famoso imprenditore calabrese, che accolse con entusiasmo la sua intraprendenza e lo spinse a tornare subito a Crotone e fondare lì la sua società di sviluppo. Peccato che il suddetto "mecenate" si rimangiò presto la parola, negò i finanziamenti a Twelve e, dopo un mese, fece andare in fumo il progetto. Giuseppe raccolse quindi le sue cose e si trasferì in un monolocale sul lungomare di Crotone in cui, da solo, iniziò a far crescere Twelve attraverso piccoli lavori, tra cui siti web e semplici giochi promozionali per aziende come la Renault o enti pubblici. Poi, a poco a poco, venne affiancato da amici e collaboratori, che svolsero un ruolo fondamentale per lo sviluppo dei primi veri progetti videoludici di Twelve Interactive.

In contemporanea con il tentativo di metter su la propria società, infatti, Crugliano andava delineando l'idea di creare un platform, idea che sfociò nel progetto *Crash Dummy* (ora ribattezzato *CID: The Dummy*) e che nacque quando Giuseppe vide su internet i Crash Test Dummies, manichini utilizzati nelle pubblicità per la sensibilizzazione all'uso delle cinture di sicurezza e che nessuno, fino a quel momento, aveva pensato di trasformare in personaggi per videogiochi. Cominciò così a realizzare le prime demo, ma gli mancava ancora qualcuno che curasse il design grafico. "Dopo aver consultato vari professionisti, feci un accordo con uno studio di Singapore, che mi mostrò una serie di freelancer locali. Rimasi subito colpito dallo stile di Yeow, al quale affidammo subito la realizzazione di tutti i modelli 3D del gioco. Lo stile era perfetto, proprio quello che cercavo: unico, originale, molto giocattoloso". Il gommoso CID, in effetti, rispecchia proprio l'idea originaria che di lui aveva Giuseppe: un



personaggio con tratti particolari ma semplici, facile da ricordare, caratterizzato dal rosso, non solo un colore acceso e che spicca, ma anche quello preferito da Crugliano.

Così, mentre Twelve si occupava di alcuni prototipi di giochi per console e di giochi online per importanti portali americani come Candystand.com della Wrigley, il prototipo di *Crash Dummy* per personal computer e Xbox faceva il giro del mondo, trovando terreno fertile in Russia, dove la versione PC venne acquistata dalla Playten. Nel frattempo, però, il mercato andava mutando, l'avvento di Xbox 360 decretava la morte del suo predecessore e la PSP si affacciava prepotentemente sul mercato. "Decisi di spostare lo sviluppo di *Crash Dummy* su PSP, ma dovetti cambiare tecnologia perché il software che usavamo non la supportava ancora. Trovammo il Vicious Engine e, dopo un paio di tentativi con diversi programmatori, arrivò il nostro attuale direttore tecnico, Manlio, che realizzò la demo in soli due mesi". Dopo alcune false partenze, tra cui quella con la Lexicon, che aveva acquistato la licenza per le versioni PS2 e PC ma che interruppe improvvisamente i rapporti, la famosa demo, presentata da Crugliano anche all'E3 del 2006, venne venduta alla Oxygen per PC, Wii, DS e PSP.

Da lì il salto verso la nuova sede, sempre sul bellissimo lungomare di Crotone, dove è avvenuta la progettazione di *Martial Arts: Capoeira*. Al fondatore e al direttore tecnico si sono affiancati altri tredici ragazzi e una PR di nazionalità inglese, ma l'obiettivo di Giuseppe rimane quello di creare una struttura ancora più grande complessa, costituita da due studi: il Blue Studio, dedicato interamente alla next-gen, alla ricerca e allo sviluppo delle novità, e l'Orange Studio, adibito invece alla produzione massiccia di giochi per console portatili, PS2 e Wii. Un progetto del genere richiede ovviamente un organico di almeno 40 persone, soprattutto grafici e programmatori, e ci vorrà un po' perché questo sia possibile, eppure Giuseppe Crugliano ci crede fermamente, continuando ad espandere gradualmente il suo staff. Giuseppe è anche il primo a non tirarsi indietro di fronte alle nostre domande e a dare consigli ai giovani che vogliono intraprendere la carriera di developer, ricordando che è fondamentale giocare qualsiasi cosa e studiare moltissimo; può essere utile seguire corsi di game design, che hanno ormai raggiunto un numero consistente anche in Italia, ma non bisogna tralasciare mai lo studio personale. "Io, per esempio, ero un ragazzo isolato. A Crotone non esisteva neanche la libreria in cui poter comprare il manuale dell'Amiga, che riuscii ad ottenere solo nella forma di un pacco di fotocopie rimediatemi da un amico di penna. Adesso, invece, si può scaricare tutto da Internet, e questa è una risorsa pazzesca. I ragazzi agli inizi dovrebbero rendersi conto delle grandi opportunità che la Rete offre loro, anche a livello di contatti". Ma possono scrivere a voi per cercare lavoro? Domandiamo a Giuseppe, quasi volendolo sfidare. "Certo. E io prometto di rispondere personalmente a tutti, dal primo all'ultimo. L'indirizzo email è **info@twelvegames.com**: allegate un curriculum ma tenete conto di una cosa. Quel che conta davvero è una demo, qualcosa che mostri che cosa sapete fare, al di là delle chiacchiere e dei diplomi, pur importanti."

"E poi vorrei aggiungere un'altra cosa importante. È un mito da sfatare, quello della necessità di espatriare dall'Italia perché qui non si può fare nulla. Non è vero. Tutto è possibile, anche vendere ghiaccioli in Alaska", sostiene Giuseppe, con una punta di ironia ma grande determinazione. "So che altri sviluppatori italiani la pensano diversamente", riflette "ma è un grave errore, come lo è il fatto di essere così chiusi e isolati, di non comunicare, di non creare una vera e propria scena del game development italiano. La conferenza Game in Italy che si terrà a GAMECON l'8 dicembre, a Napoli, è a mio avviso fondamentale per la comunità degli sviluppatori italiani, perché quel che manca è proprio un'occasione di incontro e di comunicazione. Serve una maggiore collaborazione, dovremmo scambiarci dati e consigli, feedback e aiuti. Noi, ad esempio, siamo stati i primi ad acquistare la licenza del Vicious Engine, che poi abbiamo consigliato e fatto adottare anche ad altri developer".

# GIOCA COI LUPI

## Le fiabe incontrano i videogiochi in questa versione dark di Cappuccetto Rosso

TITOLO: **THE PATH**
FORMATO: **PC**
PUBLISHER: **TBA**
SVILUPPO: **TALE OF TALES**
ORIGINE: **BELGIO**
USCITA: **TBA**

"Failure game". Un gioco in cui riuscire nell'obiettivo significa fare Game Over. *The Path* forse non è un gioco, ma i suoi creatori, gli artisti **Auriea Harvey** e **Michael Samyn** di Tale of Tales (che sono anche dietro al MMO *The Endless Forest*), lo chiamano così.

Probabilmente la cosa a cui *The Path* più si avvicina è un adventure game il cui tema è l'oscura storia di Cappuccetto Rosso, ambientata in un mondo 3D liberamente esplorabile. I giocatori devono attraversare una foresta tenebrosa fino alla casa della nonna, incontrando il lupo e altri preoccupanti ostacoli lungo la via. Ma se da una parte la casa della nonna, che si trova alla fine del sentiero (da cui il titolo), è l'obiettivo, quello che conta davvero è il viaggio. Correre vuol dire non affrontare gli orrori che nasconde la foresta, vero significato di *The Path*.

"*The Path* è incentrato sul crescere e diventare una ragazza, come nella fiaba", dice Harvey. Consiste in 6 capitoli, divisi in 3 atti giocabili in ordine sparso. Ogni capitolo può essere giocato con una diversa sorella di Cappuccetto Rosso, ognuna delle quali

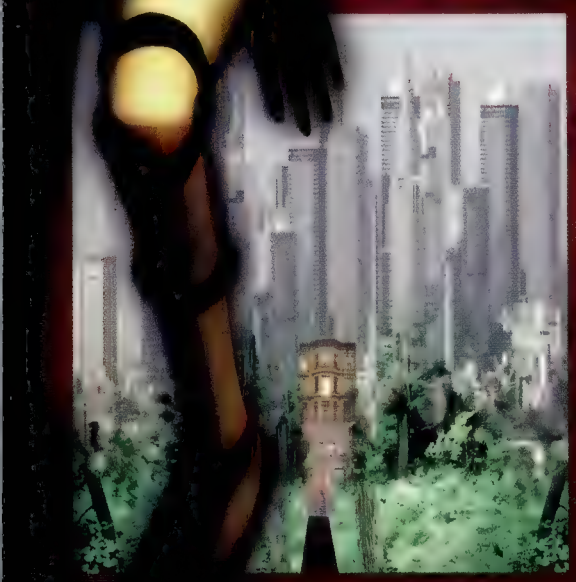
*The Path* contiene sei diverse visioni di Cappuccetto Rosso, ognuna con un'età, una personalità e un percorso diversi; tra queste Goth, Kid, Sexpot e Virgin. Il loro compito è rappresentare i diversi aspetti del crescere

impersona un aspetto del crescere, e una diversa incarnazione del lupo. Il primo atto è ambientato in un appartamento moderno, la casa delle sorelle Cappuccetto Rosso, ed è giocabile come un'avventura punta e clicca. Il secondo, cuore del gioco, è ambientato nella foresta e si gioca in terza persona, e il terzo, in casa della nonna, è in prima persona. "Ognuna di queste prospettive esprime la posizione emotiva in quel punto del gioco", dice Harvey.

**Ben presto si capisce** che *The Path* usa Cappuccetto Rosso solo come archetipo; un setting familiare sul quale non è necessario soffermarsi. Fin da quando i giocatori arrivano nella foresta sono liberi di vagare, imbattendosi in radure con elementi interattivi, covo dei personaggi del secondo atto. "L'obiettivo non è creare una narrazione lineare. Si tratta più di percepire una sensazione, un'atmosfera", dice Samyn. In effetti, la storia di *The Path* è narrata attraverso l'interazione, e lascia costruire la narrazione ai giocatori tramite le loro scelte. "Giocare diventa un processo in cui non bisogna seguire una storia ma inventarne una, attraverso gli strumenti forniti dal gioco", continua Samyn. "Molte cose sono pregne di simbolismo, ci sono ragazze tristi, lupi cattivi e una foresta spaventosa, cose che hanno un significato intrinseco. Ma è il modo in cui i giocatori le combinano a generare una storia. Parte di essa è fondata sulle coincidenze: il mondo è un universo vivo e gran parte del gioco è un mondo dalla forma libera in cui ci si può sbizzarrire".

Harvey e Samyn paragonano il modo in cui l'ambiente del gioco narra le storie alla loro esperienza di vita nella città medievale di Ghent, nel Belgio. "È il perfetto ambiente narrativo non lineare", dice Harvey. "Cammini per le sue strade e ci sono tutte quelle storie intorno a te che fanno parte della tua cultura: Cristo sulla croce, Maria che piange, angeli, colombe, tutte storie in cui sei già immerso. È un buon gioco con il 3D avvolgente che interessa a noi dà proprio quella sensazione di narrazione ineluttabile. I nostri giochi preferiti provocano emozioni forti, come *Silent Hill 2* o *Ico*, dove sei davvero lì e non smetti mai di essere curioso sulle cose intorno a te".

Invero, Tale of Tales crede che i videogiochi siano più simili all'architettura che al cinema: "In architettura ci si trova dentro alle strutture, non basta sedersi e guardare. È più una questione di essere che di vedere, ed è per questo che i giochi sono più legati all'architettura che ai film", dice Samyn. Tale of Tales è nota per simili asserzioni dissacranti sull'essenza dei videogiochi. Alcune, come questa correzione del comune paragone tra videogiochi e cinema, sono sagaci. Altre no, e quando hanno scritto sul blog le "Dieci ragioni per cui i giochi per computer non sono giochi", sono stati criticati a ruota per essere stati farraginosi. Ma che abbiano ragione o no, hanno stimolato altre discussioni costruttive sulla relazione dei videogiochi



Harvey ha creato molti dei disegni concettuali, che comprendono le tre aree in cui ha luogo il gioco (un appartamento di città, la casa della nonna e la foresta), ed è responsabile dei contenuti 3D e del design grafico, mentre Samyn si occupa della programmazione, dei suoni e delle animazioni

*The Path* sembra già graficamente efficace, con un stile artistico distinto. "Regaleremo un'esperienza unica, qualcosa che non si può avere da nessun altro sviluppatore perché noi siamo artisti che programmano giochi. Insomma, facciamo quello che non dovremmo fare, immischiarci nella tecnologia", dice Samyn

con gli altri mezzi culturali e il bisogno che vengano stimati per aver fornito la cornice di un nuovo linguaggio artistico.

A tal fine, Tale of Tales insiste sull'importanza del 3D in tempo reale, che vede come la più creativa delle nuove tecnologie dai tempi dell'olio su tela. "Come l'olio su tela, il 3D in tempo reale permette alle persone di dire cose che non potevano dire prima", dice Samyn. "Aggiunge la capacità di dire più cose insieme e lascia decidere a chi vede la verità di quel momento o luogo".

*The Path* si adegua e colpisce con personaggi e situazioni ambigue. La relazione del giocatore con le sorelle Cappuccetto Rosso è incerta: è lui a giocare o loro giocano con lui? Non è certo un'idea inedita: molti altri giochi, da *Metal Gear Solid* a *Paper Mario*, giocano sulla relazione tra giocatore e personaggio giocabile. Ma la non linearità di *The Path* significa che sono i giocatori a iniziare gli orrori che affrontano, non la struttura del gioco, perché fin dall'inizio è possibile correre fino a casa della nonna. Ma sarebbe noioso. "In un certo senso devi far soffrire il tuo avatar per vincere o progredire nel gioco", dice Samyn. "Ammesso che ci sia un gioco!" dice Harvey. "Non è un survival horror, ma il contrario", aggiunge Samyn. "È un gioco sul fallimento, c'è un obiettivo e non devi seguirlo! Questa è la premessa del tutto".

**Oltre la capacità** di attraversare e osservare il mondo, quello che i giocatori saranno capaci di fare non è ancora chiaro. Le radure, in cui il giocatore incontrerà personaggi come il lupo e una misteriosa ragazza vestita di bianco, o cose come uno spaventapasseri in un campo di fiori, solleciteranno interazioni di qualsiasi forma, ma è una caratteristica che Tale of Tales di recente ha dovuto ripensare del tutto. Il primo prototipo del gioco si basava su un motore proprietario sviluppato da Tale of Tales chiamato Drama Princess, che governa l'IA dei PNG. Al centro di Drama Princess c'è un sistema di relazioni che ha permesso di creare un minigioco in cui allo stesso tempo si danza e si cerca di farsi amici gli altri personaggi.

"Tutto questo si è rivelato divertentissimo: si potevano fare davvero moltissime cose", dice Harvey. "Ed era questo il problema. La storia di *The Path* intende trattare la lotta emotiva di una ragazza che cresce, la distruzione che coincide con la tentazione, l'inevitabilità della morte e così via. E noi vogliamo davvero toccare quei punti, esplorare queste emozioni". Alla fine, Tale of Tales ha realizzato che il gioco distraeva il giocatore da quei temi, perché si stavano concentrando sulle meccaniche piuttosto che sui personaggi. E avendo tanto da fare, i giocatori sentivano di avere il controllo sul gioco. "In *The Path* non ci si dovrebbe sentire padroni delle proprie azioni. È tutto basato sui conflitti tra quello che puoi fare, vuoi fare, dovresti fare e sei indotto a fare", dice Samyn.

Gli sviluppatori hanno quindi preso la controversa decisione di eliminare molta dell'interattività e lasciare che venisse gestita dal sistema Drama Princess, anche a seconda di alcuni comportamenti manifestati dal personaggio del giocatore. "Non sai mai che cosa farà il tuo avatar, e speriamo che questo crei l'adeguato sentimento di preoccupazione nel giocatore", dice Samyn.

Per giochi più mainstream, una mossa del genere sarebbe disastrosa. Ma, dunque, *The Path* è davvero un gioco? "Probabilmente no!" dice Samyn, allegro. "Ma sarà un'opera che usa la tecnologia dei giochi e richiede un'interazione come quella dei giochi. La maggior parte dell'interazione che si trova nei giochi su cui ci interessa lavorare non è assolutamente canonica, si tratta di camminare e guardarsi in giro. Solo una percentuale molto piccola di tempo viene impiegata facendo cose basate su regole prestabilite e ricevendo premi".

**"IN UN CERTO SENSO DEVI FAR SOFFRIRE IL TUO AVATAR PER PROGREDIRE NEL GIOCO. È UN GIOCO SUL FALLIMENTO, C'È UN OBIETTIVO E NON DEVI SEGUIRLO!"**

Anche se la sua natura diverge dal videogioco in senso stretto, la posizione di Tale of Tales su quello che distingue i videogiochi dagli altri media rende *The Path* una conseguenza di quello che hanno detto. Mentre tanti creatori di videogiochi continuano la loro ossessione con degli ideali che scimmiottano il cinema, Tale of Tales sta tentando di costruire su quello che rende i videogiochi unici: l'interazione. E mentre così tanti altri artisti che lavorano con i videogiochi producono semplicemente discutibili mod sfruttano bug di giochi per NES, Tales of Tales sta facendo un lavoro originale con alto valore di produzione. Alla fine, il successo di *The Path* come opera d'arte e videogioco saranno due risultati differenti. In qualunque area culturale funzioni, la scelta di Tale of Tales di far esprimere i temi e la storia che vogliono e permettere l'interattività dovrebbe insegnare molto sul modo di narrare dei giochi mainstream.

## VENDITE DA FAVOLA

Harvey e Samyn stanno costruendo *The Path* da soli, lavorando in studio e in casa, mentre dei collaboratori esterni inviano musiche, animazioni dei personaggi e materiali. Finanziati da fondi per l'arte e da un prestito dall'agenzia culturale del governo belga, sono ben consci del rischio finanziario che corrono. "Aver deciso di fare un gioco sperimentale senza poter saggiare il suo potenziale commerciale ci rende un po' nervosi", dice Samyn. "Alcuni giochi indie hanno venduto solo poche centinaia di copie. Se *The Path* sarà uno di quelli, forse andremo in bancarotta. Credo sia il rischio che corre ogni sviluppatore ad un certo punto, anche se molti di loro lo fanno con un FPS, un RPG o un MMO. Ma questa tecnologia ha così tanto potenziale ancora inesplorato. Bisogna che qualcuno esplori questo campo. Dopotutto, si vive una volta sola".

La storia di Cappuccetto Rosso è stata spesso usata per esplorare questioni sull'adolescenza femminile, come nel film In compagnia dei lupi. Tale of Tales sta sfruttando la conoscenza universale di questi temi per costruire un mondo fitto di subdoli riferimenti piuttosto che esporlo apertamente all'esplorazione

# Orgog

# Teuto

**Non ha le dimensioni di uno dei colossi americani ma si batte con le grandi; come publisher di videogiochi è giovane, ma la storia ha radici profonde. È Koch Media, azienda tedesca nata su PC e ora pronta ad aggredire anche il mercato console: Game Pro è andata a parlare con Stephan Unser, kaiser della filiale italiana della casa germanica.**

Nel Silmarillion, John Ronald Reuel Tolkien racconta come il suo universo, quello de Lo Hobbit e de Il Signore degli Anelli, sia nato dalla Musica. Nella sua prima sezione, Ainulindalë, narra di come Eru abbia creato gli Ainur, spiriti primigeni che, con la loro musica, diedero origine al mondo. Koch Media, attualmente publisher e distributore internazionale di videogiochi, è una società anch'essa nata dalla musica, quella tradizionale austriaca del Signor Koch, suo fondatore, che iniziò la sua attività imprenditoriale vendendo la sua stessa musica.

Stephan Unser, l'uomo a capo di Koch Media Italia, col quale **Game Pro** aveva già avuto modo di trascorrere del tempo in occasione della scorsa Games Convention di Lipsia, è un vero signore, il tipico tedesco gentile e un po' austero, ma pronto a illuminarsi con sorrisi radiosi, il senso dell'humour sempre pronto ad affiorare. Con pragmatismo e un'umiltà da noi tanto apprezzata perché così rara, tra i pari di Stephan Unser, egli si racconta e ci racconta Koch Media, una compagnia che, nei prossimi anni, potrebbe avere da giocare carte piuttosto interessanti.

**Koch Media è una società che ha fatto il suo ingresso nell'industria dei videogiochi in tempi relativamente recenti. Ci può raccontare qualcosa della sua storia?**

È vero che Koch Media solo negli ultimi anni ha legato il suo nome al settore dei videogame, ma in realtà è stata fondata circa 32 anni fa dal signor Koch per occuparsi di musica tradizionale austriaca, un business da non sottovalutare, se considerate che circa due anni fa ha venduto quella divisione musicale a Vivendi Universal, uno dei colossi del settore. Da quel momento, Koch Media si è dedicata all'home entertainment in generale, tra cui videogiochi e DVD. La società come è oggi nacque nel 1994, con l'apertura di uffici a Londra, Monaco e Vienna, da dove è partita l'attività di distribuzione di software con quello che, all'epoca, veniva classificato info-edutainment. Dal 1994, la presenza dei giochi nel nostro catalogo è diventata sempre più rilevante e, considerando che la matrice della società è austro-tedesca, ha riguardato soprattutto videogiochi indirizzati alla piattaforma PC. La filiale italiana è stata invece aperta nel 2001, a Milano, dove era già presente Koch Digital Disk, produttrice di supporti digitali. Poi decisi di spostare l'ufficio a Firenze, dove è rimasto fino a circa due anni fa, quando la società è tornata a Milano, sede ideale per focalizzare la nostra politica sul settore dei videogiochi e delle console in particolare.

# io

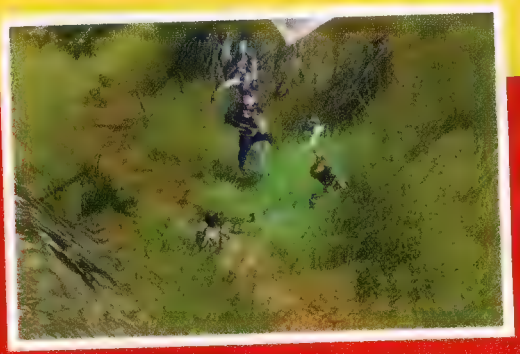
# ico

**Qual è invece la storia personale che ha portato lei a lavorare in Koch Media?**
Ho iniziato a lavorare per Koch Media nel 1996, all'età di 27 anni. All'epoca ero impiegato come product marketing manager; il team che gestivo era molto piccolo e ciò mi ha permesso di conoscere la società a 360 gradi. Successivamente, presi in mano il publishing management, occupandomi delle utility in catalogo. Subito dopo, intorno al 1998, sono passato a occuparmi di una nuova azienda del gruppo, operante nel settore del commercio elettronico, quindi in rapporto con società come Amazon e Vobis. Un giorno, mi è stato chiesto di prendere in mano la filiale di Koch Media in Italia... ed eccomi qui.

**Ci può raccontare qualcosa riguardo al suo rapporto personale con i videogiochi, se ne ha uno?**
Ora gioco molto meno rispetto al passato, principalmente a causa della mancanza di tempo. Da ragazzo, però, giocavo molto.

**Dunque era un videogiocatore. E a che giochi giocava?**
Principalmente amo molto *Flight Simulator* (forse perché sono anche pilota di aerei), ma giocavo ai vecchi classici, come *Pac-Man* e *Space Invaders*.

Stephan Unser,
capo della filiale italiana di Koch Media



**Qual è stato l'ultimo videogioco, non prodotto da Koch Media, a cui ha dedicato un po' di tempo?**
Ho giocato un po' a *SCAR*, il gioco di corse dedicato ad Alfa Romeo di Leader, e a *Halo*. Purtroppo il tempo a disposizione è davvero poco e devo scegliere per forza qualcosa che posso giocare al volo senza dover leggere trecento pagine di manuale!

**A casa possiede anche delle console?**
Sì, PlayStation e Xbox.

**Tornando a Koch Media, quali sono i titoli di punta che state lanciando in questo momento e i vostri obiettivi per Natale e l'inizio del 2008?**
Dal momento che non abbiamo un catalogo molto vasto, dedichiamo eguale sforzo a tutti i nostri prodotti. Con 400 titoli a disposizione, è normale scegliere di concentrare i propri sforzi su una cinquantina di giochi di punta, ma Koch Media ne gestisce una quantità di gran lunga minore, quindi ci dedichiamo a tutti con la stessa cura. Nel portfolio ci sono alcuni brand cui teniamo molto, come *Ferrari Challenge* e *Horse Life*. Bisogna sempre tenere in considerazione l'attività di marketing e muoversi cercando di prevedere le risposte del mercato.

**È già da diversi anni che lei lavora nel nostro Paese, quindi si sarà fatto un'idea sul mercato italiano. Come lo descriverebbe?**
Il mercato italiano risulta diverso da quello tedesco sia dal punto di vista quantitativo, essendo notevolmente più ridotto, sia da quello qualitativo, perché vede la netta prevalenza delle console rispetto al PC, con l'80% del fatturato. Senza considerare poi il suo notevole grado di frammentazione a livello distributivo che, se da un lato è positivo perché evita che ci sia una sorta di oligopolio che finisce per determinare e imporre il prezzo dei videogiochi (come in Gran Bretagna, dove alla fine ci sono pochissimi grandi buyer che si dividono la quasi totalità del mercato), dall'altro lato è negativo perché comporta maggiori sforzi e costi a livello distributivo e comunicativo.

**Koch Media, storicamente, ha sempre avuto una lineup molto orientata al PC. Quanti videogiocatori (e acquirenti) PC esistono, in Italia?**
Purtroppo, le statistiche relative al mercato delle console e dei PC, in Italia, sono ancora piuttosto approssimative, anche a causa della frammentazione distributiva del mercato di cui parlavamo prima. I dati GFK o Nielsen sono meno attendibili e precisi rispetto a quelli analoghi relativi, che so, all'Inghilterra. Sappiamo che ci sono circa 3 milioni di PS2, ma è difficile stimare quante ne vengono ancora utilizzate attivamente per giocare e quante invece solo per guardare film. Per il PC è ancora più complicato: anche se il mercato sembra nuovamente in ascesa, spesso i giochi vengono scaricati illegalmente, scambiati o copiati.

**Ma quanto deve vendere un gioco, in Italia, per essere considerato un successo?**
La quantità di venduto necessaria per decretare il successo di un gioco PC cambia di anno in anno; il 2007, per esempio, non è stato molto positivo, per il PC, come invece lo fu il 2006. Diciamo che possiamo già parlare di successo quando vendiamo tra i 10.000 e i 15.000 pezzi.

**Quali sono stati i campioni d'incasso nella storia di Koch Media Italia?**
I giochi della serie *Singles* e *Gothic*, che hanno superato le 40.000 unità vendute.

**Visto che vi state affacciando anche al mercato delle console, dove i dati sono più precisi, qual è il panorama italiano che emerge al momento? In che proporzione sono gli installati dei tre grandi rivali, PS3, Xbox e Wii, nonché delle due console portatili (DS e PSP), agli occhi di chi i videogiochi li vende?**
Dopo questo Natale, i dati potranno varieranno sicuramente del 15-20%. Per ora, in Italia, il Wii sta ottenendo risultati più bassi rispetto alle aspettative, mentre in Europa va molto bene. Anche la PS3 è parecchio indietro, mentre non conosco bene i dati di Microsoft, ma sicuramente Xbox 360 ha ottenuto risultati di gran lunga migliori rispetto a quelli della prima console. Non posso parlare di numeri perché quelli che io consulto sono parziali e mostrano solo una tendenza: il Nintendo DS figura nettamente in testa, mentre la PS2 è ancora la piattaforma più appetibile per publisher e distributori. Bisogna anche dividere il discorso tra hardware e software venduto. La PSP, per esempio, va abbastanza bene per quanto riguarda l'hardware, ma vende pochissimo software, che è ciò che a noi interessa, in realtà.

**Nel passaggio dalla vecchia alla nuova generazione di console c'è stato un rilevante incremento dei costi di sviluppo e degli investimenti necessari per produrre videogiochi. Koch Media si sta muovendo, ad esempio con l'acquisto di Deep Silver Vienna (ex Rockstar Vienna). Da questo punto di vista, qual è la vostra strategia per affrontare le sfide della new gen?**
Se da un lato cerchiamo di acquisire il know how, com nel caso Deep Silver Vienna, dall'altro non puntiamo d certo tutto su quest'unico nuovo sviluppatore! La società rimane comunque un publisher e un distributore e continua a relazionarsi con tutti gli altri sviluppatori. I budget ormai sono altissimi (a volte

superano quelli di un film!) ed è difficile dire dove porterà questo trend. Senza dubbio, Koch Media ha dimostrato di voler rimanere in campo. Non siamo al livello di Electronic Arts e Activision, certo, ma restiamo certi di poter mantenere e consolidare la nostra nicchia.

prodotto abbia la potenzialità di vendere 100.000 pezzi per essere automaticamente approvato. C'è un controllo, quindi, ma non abbiamo una linea politica precisa, né come Koch Media tedesca né come filiale italiana. Valutiamo di caso in caso.

## "LE STATISTICHE RELATIVE AL MERCATO DELLE CONSOLE E DEI PC, IN ITALIA, SONO ANCORA PIUTTOSTO APPROSSIMATIVE A CAUSA DELLA FRAMMENTAZIONE DISTRIBUTIVA DEL MERCATO"

**Quest'anno abbiamo assistito al crollo dell'E3 in America e all'assunzione di un sempre maggior peso della Games Convention di Lipsia. Ci interessa quindi conoscere il parere di una società tedesca, in proposito: come vedete il nuovo ruolo che va assumendo la GC?**
La GC è nata come evento tedesco, e probabilmente nessuno pensava che potesse raggiungere un tale successo. A Lipsia hanno indubbiamente avuto anche molta fortuna! Sicuramente i primi anni ha giocato bene le proprie carte, ora bisogna fare i conti con gli altri paesi europei e le loro culture, assumere un approccio più internazionale. Certe cose, a Lipsia, lasciavano ancora un po' esterrefatti...

**Un altro tema caldo dell'ultimo anno è stato quello delle polemiche sulla violenza nei videogiochi, del quale noi ci siamo occupati (e ci stiamo occupando tutt'ora) molto. Prima il caso *Rule of Rose*, poi il bando di *Manhunt 2*. Qual è la posizione di Koch Media, in proposito?**
All'interno della nostra società c'è una sorta di commissione che valuta i titoli, e non basta certo che un

**Lei ritiene comunque che un gioco che contiene materiale adulto non debba neanche finire sugli scaffali oppure pensa che i videogiochi, come qualunque altro mezzo di espressione, abbiano il diritto di rappresentare qualsiasi cosa a patto di essere vietati correttamente?**
È una questione piuttosto delicata. Credo che aziende serie e professionali dovrebbero essere consapevoli e coscienti di ciò che mettono sul mercato. Adottare un sistema di rating come il PEGI, che io appoggio pienamente, vuol dire seguire una politica onesta nei confronti dell'utente, cui si comunica se il gioco è adatto o meno a un pubblico di una certa età e se contiene un certo tipo di contenuti. Per quanto riguarda il grado di censura, invece, non mi piace che qualcuno mi dica ciò che devo o non devo fare e, se guardiamo ai contenuti che passano attraverso altri canali dell'entertainment, mi stupisce quante polemiche vengano fatte nel settore dei videogiochi.

**Qual è il suo parere sulla stampa specializzata nel settore dei videogiochi? La trova infantile, matura, adeguata, sorpassata o cosa?**
Credo che, negli ultimi due anni, la carta stampata abbia perso importanza a causa della diffusione di internet. C'è il rischio che ci si sposti sempre di più in quella direzione. Inoltre, la situazione varia di nazione in nazione: in un Paese come la Germania, dove le tirature delle riviste di videogiochi sono molto più alte, i mezzi a loro disposizione sono maggiori. Ci sono molti più giornalisti impiegati in modo stabile e meno liberi professionisti.

**A livello socio-culturale, il videogioco è cambiato molto rispetto alle sue origini. Facendo un bilancio, come vede il medium videoludico, oggi? A che punto è del suo percorso?**
Certamente il videogioco è oggi diventato un fatto sociale: ogni famiglia, anche semplicemente attraverso l'uso del cellulare, dedica un po' del proprio tempo a questo tipo di intrattenimento. Il videogioco avanza e conquista posizioni: diventa sempre più presente e importante. È un dato di fatto che la televisione ha perso popolarità, in molti paesi: in Gran Bretagna i bambini passano molto più tempo su Internet che davanti la TV, preferendo un coinvolgimento di tipo più attivo, mentre agenzie di marketing cominciano a parlare con maggior forza di pubblicità da inserire nei videogiochi, cosa che peraltro già avviene.

**Per concludere, una curiosità per conoscerla meglio: gioco, film, romanzo, canzone e piatto italiano preferiti!**
Gioco: *Flight Simulator*; film: Casablanca; romanzo: Don Chisciotte; canzone: non ne ho una, la cambio ogni settimana; piatto preferito: la bistecca fiorentina! Una delle ragioni per cui avevo spostato tutta l'azienda a Firenze, no? [ride]. Adesso abbiamo la cotoletta alla milanese, ma nel cambio ci abbiamo perso!

TITOLO: **TOO HUMAN**
FORMATO: **X60**
PRODOTTO: **MICROSOFT**
SVILUPPO: **SILICON KNIGHTS**
ORIGINE: **CANADA**
USCITA: **2008**

# IL CREPUSCOLO DEGLI DEI

Questo progetto nasce nel 1996, su PlayStation. Ora, Anno Domini 2007, dopo oltre un decennio di attesa, l'uscita della prima parte della trilogia di *Too Human* si avvicina, su piattaforma Xbox 360. **Game Pro** presenta uno dei giochi più ambiziosi ed epici mai realizzati e ne discute in un'intervista esclusiva con il suo artefice, **Denis Dyack**, fondatore e presidente di **Silicon Knights**.

Il genio, per sua stessa natura, non può essere compreso da tutti. Molti non avranno l'acume di capirne gli intenti, la cultura per apprezzarne la profondità o semplicemente la pazienza di penetrarne gli strati più superficiali. Ci sono opere che sfuggono alle consuete classificazioni mentali prima ancora che di genere videoludico, prodotti che si muovono trasversalmente, scardinando regole scritte e non scritte, disallineandosi rispetto la politica e la filosofia di un publisher, prendendo parole importanti e dando loro un senso nuovo, reale, come fossero Ideé estratte di forza dall'Iperuranio e trascinate in un codice. Queste opere tracciano una linea che separa l'intrattenimento dall'arte, ma allo stesso tempo anche lo pseudo giornalismo di settore da quello reale.

Denis Dyack, mente di Silicon Knights, una gilda di creativi e di portatori di valori prima ancora che un team di sviluppo, è un Demiurgo, un uomo che ha il coraggio, l'intelligenza, la maestria e la potenza per percorrere rotte che a molti altri sono precluse. *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*, il suo capolavoro incompreso da gran parte del pubblico e della critica ma, soprattutto, da Nintendo, che lo pubblicò e pubblicizzò nella maniera più sbagliata, è una testimonianza di quanto Silicon Knights fosse avanti rispetto ai tempi e al medium videoludico stesso.

Ora è la volta di *Too Human*, un altro lavoro immenso, che affonda le sue radici nella mitologia nordica, fondendola con un'ambientazione fantascientifica di rara suggestione e intensità, forte delle musiche sublimi del maestro Steven S. Henifin, già apprezzato in *Blood Omen* ed *Eternal Darkness*.

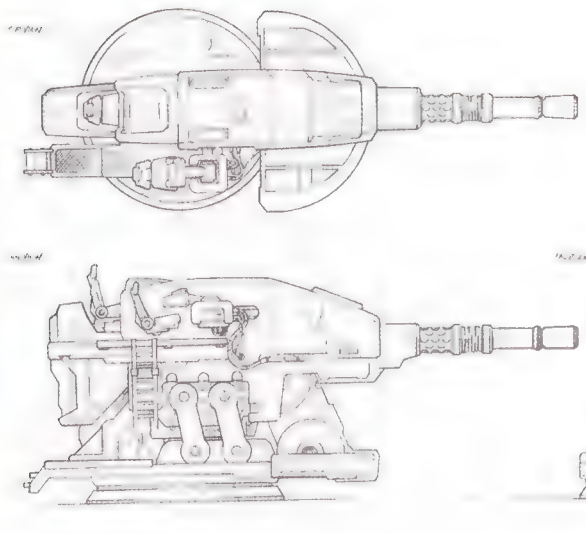
## Di Vichinghi, umanità, Dei e cibernetica

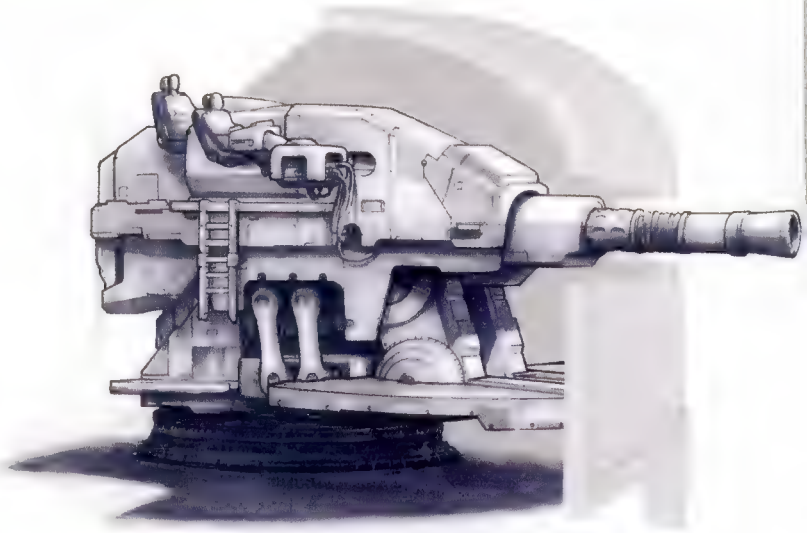
E se la mitologia Vichinga altro non fosse se non la reminiscenza di antiche vicende avvenute in un lontanissimo passato ipertecnologico? *Too Human* narra di questo, mettendo in scena un'epica avventura d'azione con forti elementi di GdR nella quale la civiltà rischia di essere sopraffatta dall'invasione di mostruose creature meccaniche. Dei, mostri e uomini saranno impegnati in una battaglia senza tregua che, nel corso di un'imponente trilogia, narrerà con i toni della fantascienza la corsa al Ragnarok, la fine di tutto (e il nuovo inizio) secondo il Mito Nordico.

Eroe del gioco sarà Baldur, il "bravo ragazzo" degli Dei vichinghi, che per confrontarsi adeguatamente con le creature robotiche che minacciano la specie umana, dovrà ricorrere alla cibernetica, per non essere "troppo umano". L'azione altamente spettacolare del gioco, associata a controlli estremamente intuitivi e semplici da padroneggiare, si incontra con una struttura in parte aperta da GdR, con tanto di missioni secondarie. Il tutto è affrontabile in cooperativa in quattro giocatori, attraverso Xbox Live. Anche lo sviluppo del personaggio (50 livelli solo in questo primo capitolo della Trilogia) e la scelta della classe da interpretare (Bioingegnere, Commando, Campione, Defender e Berserk) avvengono nella maniera tipica dei giochi di ruolo.

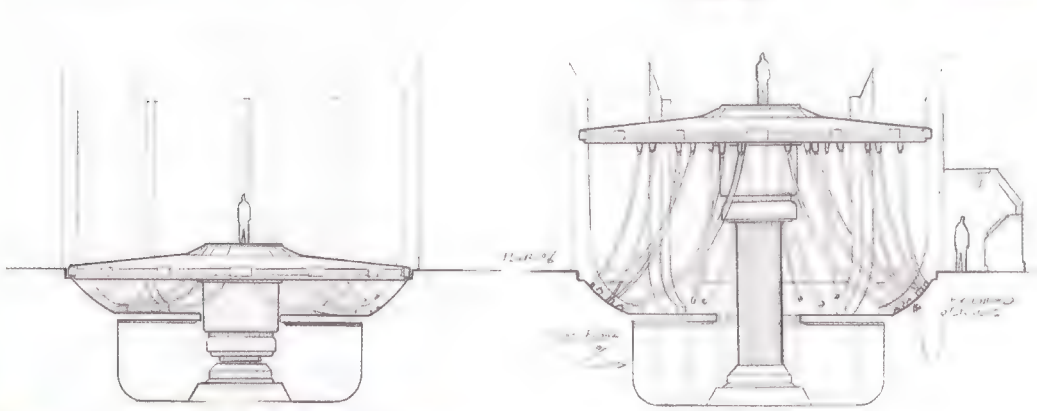
Tutta l'azione è seguita da una telecamera intelligente totalmente automatica, che funziona molto bene (anche quella di *Eternal Darkness*, su GameCube, era impeccabile) e offre sempre inquadrature molto drammatiche e cinematografiche. Il senso di immersione è inoltre aumentato da flashback giocati che narrano episodi del passato di Baldur e dalla mancanza di elementi esterni al gioco che potrebbero spezzare la sospensione dell'incredulità.

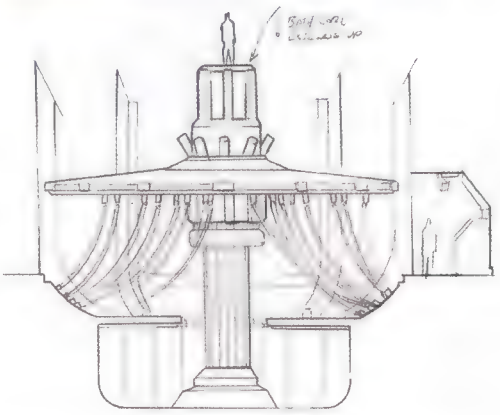
In tutto questo, vedere quanta cura è stata riposta nello studio della mitologia vichinga è davvero impressionante, con ogni singolo personaggio (da Odino a Thor, da Loki alle valchirie) e oggetto (come Yggdrasil, l'albero della vita, qui divenuto il sistema di ciberspazio) presente e adattato al contesto tecnologico fantascientifico di *Too Human*.











**Silicon Knights ha lavorato moltissimo sulla direzione artistica del gioco, per fondere armonicamente il design vichingo con un'ambientazione fantascientifica**

In attesa che questo capolavoro annunciato sia finalmente pronto, **Game Pro** ha intervistato in esclusiva assoluta Denis Dyack, l'artefice di questo sforzo ultradecennale.

**Come comincia la lunghissima storia dello sviluppo di *Too Human*? Qual è l'idea alla base dell'opera?**
L'idea di *Too Human* si materializzò in me per la prima volta dalla nozione che la maggior parte delle persone non capiscono la tecnologia e il suo impatto sulla società. Sono stato molto influenzato da quanto scritto dalla Dottoressa Ursula Franklin in "The Real World of Technology".

Questi scritti e molti altri da me studiati mentre completavo la mia tesi di master in Computer Science mi fecero capire quanto, in generale, la tecnologia sia fraintesa, male interpretata. Sentii che avremmo dovuto creare un gioco che affrontasse proprio questo tema: la tecnologia e il modo in cui essa altera la nostra umanità.

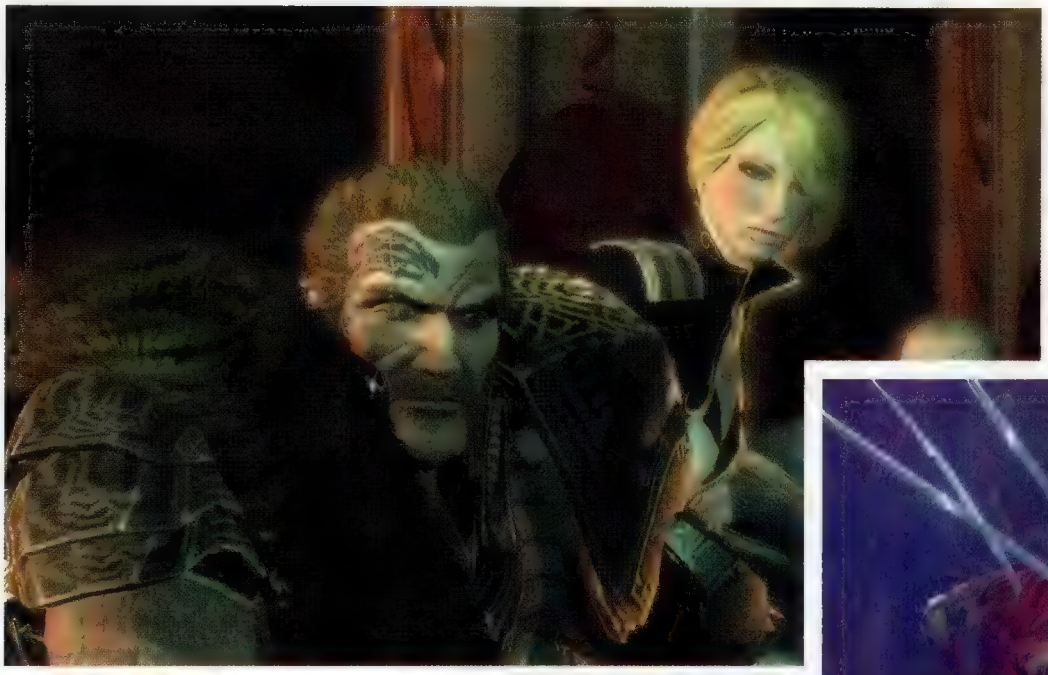
**Perché il nome *Too Human*? Il senso del titolo è cambiato, dal progetto originario per la prima PlayStation?**
"Too Human" si riferisce al più profondo e significativo interrogativo posto dal gioco, cui il giocatore deve dare una risposta per se stesso e per l'umanità intera. In *Too Human*, il giocatore ha la possibilità di rimpiazzare le sue parti umane con altre cibernetiche per essere più forte nella battaglia contro le macchine che minacciano il genere umano. Il gioco sottolinea il vostro essere "troppo umani" per questa guerra, e starà a voi stabilire se ciò sia vero o no. Sebbene il gioco sia pesantemente cambiato dai tempi della sua prima incarnazione per PlayStation, questo tema è rimasto invariato.

**Perché avete scelto proprio la mitologia Nordica? Si inserisce bene nel setting cyberpunk del gioco?**
Abbiamo studiato molte mitologie differenti e crediamo che quella vichinga sia la più adatta per la trama e il gameplay di *Too Human*. In questa mitologia, gli Dei non sono immortali, e infatti possono morire, essere uccisi. Comprendono il fatto che il loro destino sia segnato. Più che cercare di combattere questo fato o sfuggirne, lo affrontano con ostinata determinazione. Non riesco davvero a immaginare una mitologia più adatta a essere integrata a una cultura fantascientifica.

**Parlando del gioco, lasciaci dire che abbiamo molto amato la storia profonda e imprevedibile di *Eternal Darkness*, con tutti i suoi riferimenti letterari e culturali. Che cosa puoi dirci di *Too Human*? La storia sarà altrettanto complessa e raffinata?**
Grazie, sono grato che vi sia piaciuto *Eternal Darkness*. E, sì, *Too Human* è altrettanto profondo, se non di più.

**Non temi che un gioco d'azione che punta molto su combattimenti altamente spettacolari sia meno adatto ad avere una storia profonda e intricata?**
Assolutamente no. E comunque *Too Human* non è un gioco d'azione puro, ma una combinazione di gioco di ruolo e azione.

**Alcuni colleghi hanno paragonato *Too Human* a giochi quali *Devil May Cry*, ma noi crediamo che non abbia nulla a che spartire con titoli del genere. Tu che ne pensi? Quali sono state, piuttosto, le tue reali fonti di ispirazione?**



Sono d'accordo. Quei paragoni sono molto fuorvianti e non rendono giustizia alle ambizioni e alla vastità di *Too Human*. *Too Human* sfrutta una sinergia completa i migliori elementi dei giochi di ruolo e degli action game. Abbiamo una profonda personalizzazione del personaggio, alberi di sviluppo delle abilità, armi epiche e gestione dell'esperienza e degli oggetti trovati, il tutto combinato con un'azione frenetica, in real time e, volendo, anche in modalità cooperativa. *Too Human* è più vicino a giochi come *Diablo* e *World Of Warcraft* che non a *Devil May Cry*. Casomai, *Too Human* è una combinazione di tutti questi giochi, qualcosa che sono certo i giocatori troveranno diversa e nuova.

**Se *Too Human* è solo il primo capitolo di una grande trilogia, i personaggi resteranno gli stessi o cambieranno? In fondo, nella mitologia vichinga, Loki fa uccidere Baldur, che di *Too Human* è il protagonista...**
La Trilogia è molto dettagliata e segue il Mito Nordico molto da vicino. Molti personaggi resteranno in tutti e tre i capitoli della saga di *Too Human*, altri nuovi compariranno solo nel secondo o nel terzo episodio.

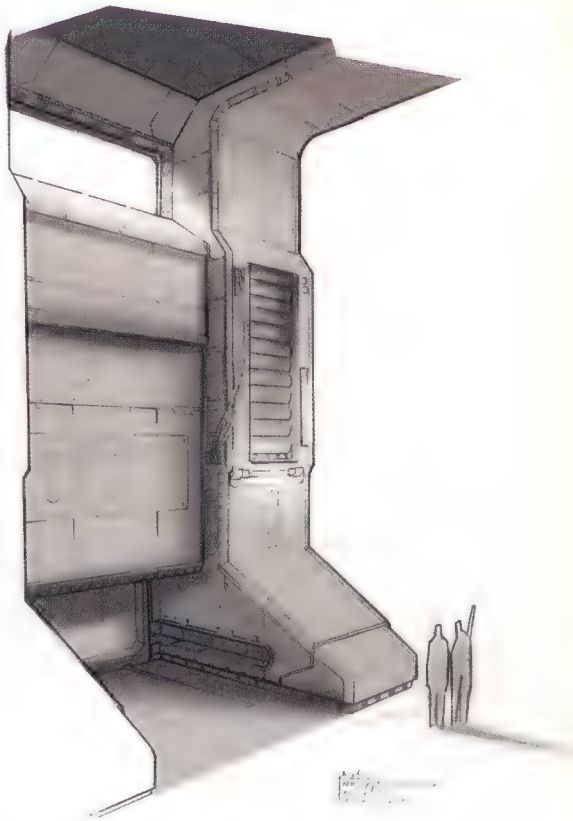
**Quanta libertà avremo, nel gioco?**
Il giocatore, in *Too Human*, ha grandissima libertà. Potrà scegliere la sua classe, acquisire specializzazioni di ogni tipo dall'albero delle abilità e personalizzare in ogni modo armi, armature e caratteristiche del suo personaggio.

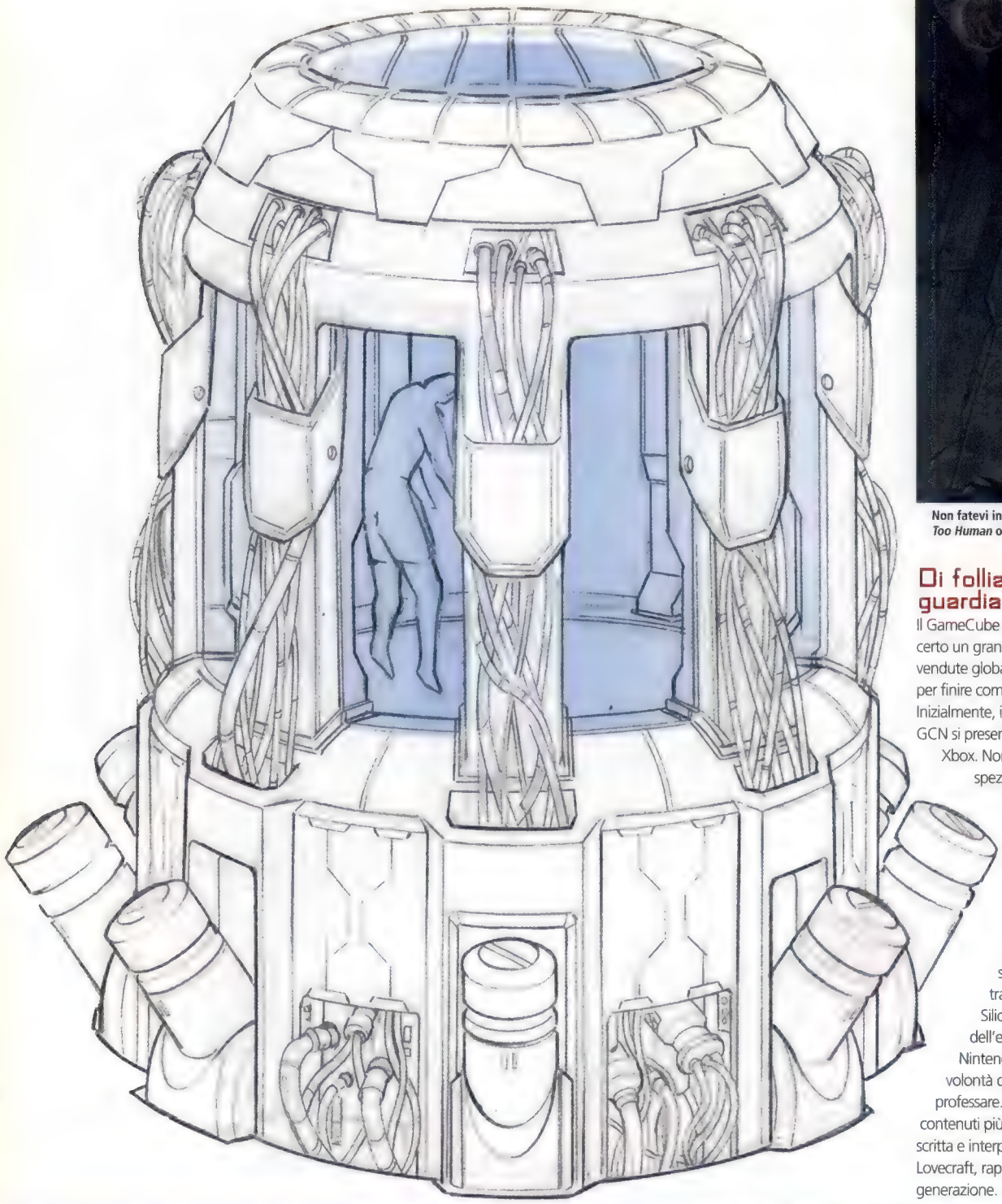
## "IL GIOCO SOTTOLINEA IL VOSTRO ESSERE TROPPO UMANI PER LA GUERRA CHE STATE COMBATTENDO"

**Cosa puoi dirci dei boss contro cui ci si sconterà?**
Solo che ci saranno scontri davvero epici e grandiosi contro numerosi boss.

**Ci saranno scelte morali da compiere per il giocatore? Se sì, cambieranno la personalità del protagonista o influenzeranno comunque in qualche modo lo svolgersi degli eventi?**
Certamente, tuttavia le scelte morali che ci troveremo a compiere e le loro conseguenze saranno più che altro un sottotesto che si svilupperà nel corso dell'intera trilogia.

**E per quanto riguarda il sistema di potenziamenti cibernetici? Puoi spiegarci meglio come funzionerà?**
Questo sistema permetterà ai giocatori di utilizzare specifici innesti cibernetici per migliorare il modo in cui giocano. Le componenti cibernetiche sono strutturate in modo tale da essere totalmente personalizzabili, mentre quelle umane sono state congegnate pensando in particolare ai giocatori più abili nell'azione.

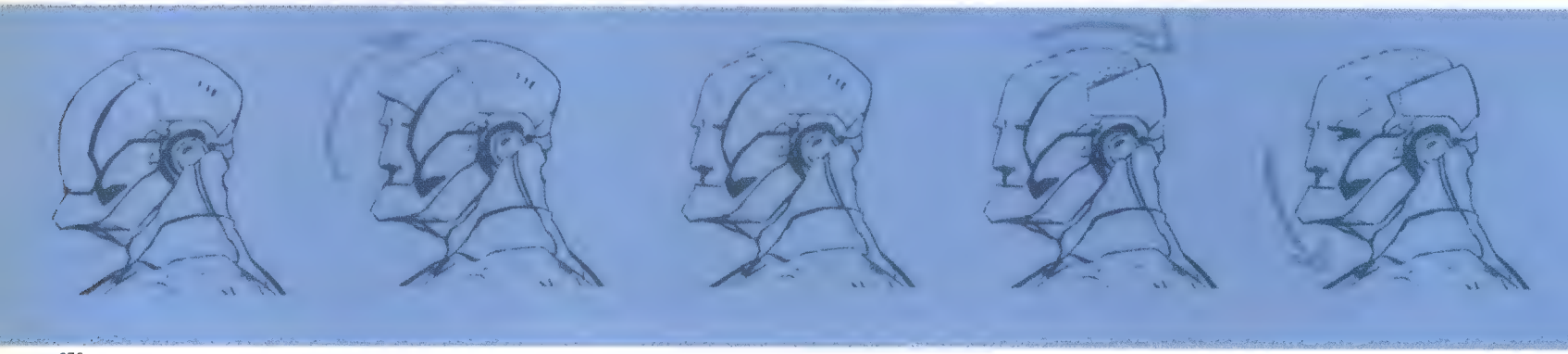




**Non fatevi ingannare dalle apparenze: *Too Human* offre molti elementi di un GdR**

## Di follia, tenebre eterne, guardiani e cospirazioni.

Il GameCube è stata una console strana, per Nintendo. Non certo un grande successo, con meno di 20 milioni di macchine vendute globalmente, il Cubo è nato come macchina di rottura per finire come baluardo estremo della conservazione Nintendo. Inizialmente, infatti, a dispetto del suo look da giocattolo, il GCN si presentò come alternativa moderna a PlayStation 2 e Xbox. Non multimediale, certo, ma comunque pronta a spezzare l'immagine di console *kid oriented*: l'esclusiva della serie *Resident Evil*, la (presunta) attenzione agli sportivi e l'apertura a progetti non in linea con la tradizione della Grande N erano i suoi biglietti da visita. L'insuccesso commerciale, causato da una certa schizofrenia nella politica di marketing e di sviluppo strategico della piattaforma, portarono invece il Cubo verso un sentiero costellato soltanto di giochi aventi Mario come protagonista, tra uscite sempre più rarefatte e monodirezionali. Silicon Knights, che infatti consumò al termine dell'era GameCube il suo divorzio (pacifico) da Nintendo, rappresentava la quintessenza di quella volontà di cambiare che la casa di Kyoto sembrava professare. *Eternal Darkness*, avventura horror fatta di contenuti più che di splatter, letteraria più che cinematografica, scritta e interpretata magistralmente nel suo omaggiare H. P. Lovecraft, rappresentò forse uno dei punti più alti della passata generazione. Nei panni di Alexandra Roivas, il giocatore si



vedeva costretto a guardare oltre le apparenze del mondo, per fermare una cospirazione ordita da antichi e malvagi dei ed evitare l'avvento delle Tenebre Eterne. Dodici i personaggi totali,

**Qual è il significato della magia gialla, in *Eternal Darkness*?**
È la magia di un altro Grande Antico, l'antitesi di Mantorok.

## I VIDEOGIOCHI DOVREBBERO ESSERE PIÙ FACILI, NON PIÙ DIFFICILI, E TUTTI I GIOCATORI DOVREBBERO POTERLI COMPLETARE

per una storia che dai tempi dei Romani giunge fino ai giorni nostri, tra colpi di scena e momenti di autentico genio, contrappuntata dalla follia, tema sempre presente e strisciante, che investe tanto i sensi dei personaggi avatar quanto quelli del giocatore, insidiato da *insanity effects* di ogni tipo. *Eternal Darkness* è in ultima analisi il vero gioco adulto, perché lo è nei contenuti, nei rimandi, nei sottotesti, lasciando ad altri l'esposizione da mercato della carne di sangue e frattaglie. È adulto non per un suo presunto *shock factor*, ma perché un bambino non lo capirebbe, non lo apprezzerebbe.

Parliamo con Denis Dyack di alcuni punti rimasti insoluti del suo capolavoro horror e delle nostre speranze di vederlo tornare sui nostri schermi.

**Ora che il Wii sta avendo uno straordinario successo e considerato il fatto che sei rimasto in ottimi rapporti con Nintendo, possiamo sperare in un seguito di *Eternal Darkness*?**
Un seguito di *Eternal Darkness* è possibile.

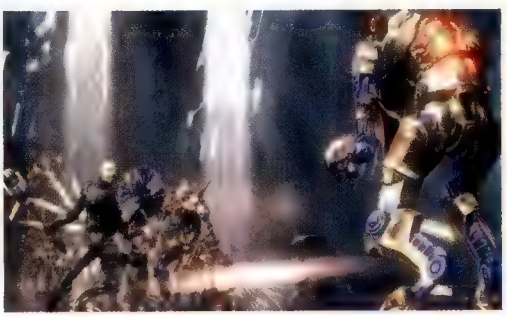
**Xel'lotath a un certo punto parla di un presunto tradimento compiuto da Pious Augustus. Puoi rivelarci qualcosa, a questo riguardo?**
Mi dispiace, ma questo episodio si riferisce a parti della storia ancora non raccontate.

**Mantorok ha utilizzato la sincronicità per far annientare simultaneamente tutti e tre i suoi nemici da ignare pedine del bene da lui manipolate. Che cosa sta complottando, adesso?**
Scusate ma non posso ancora dire nulla, circa questo.

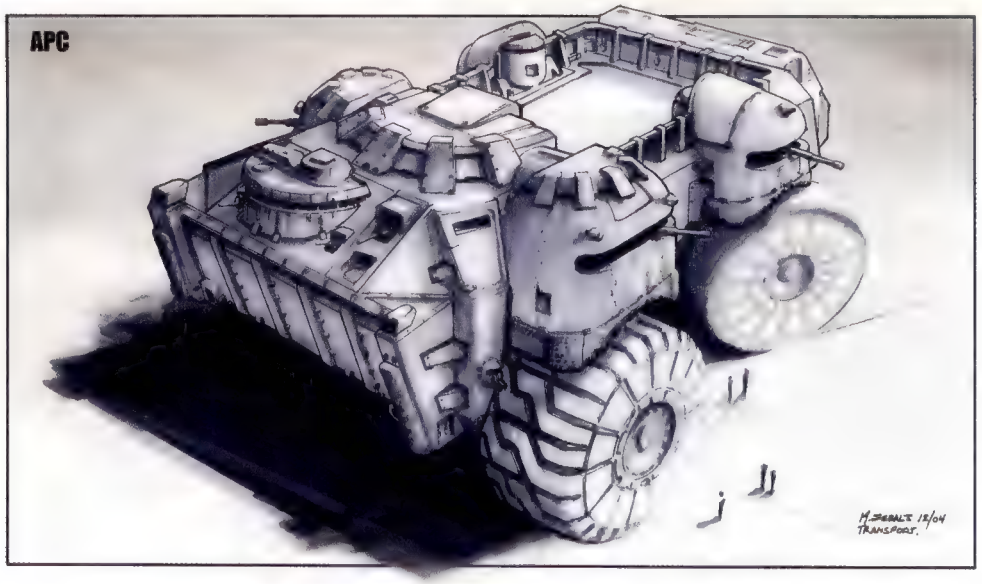
### Di videogiochi, arte, industria e altre bizzarrie.

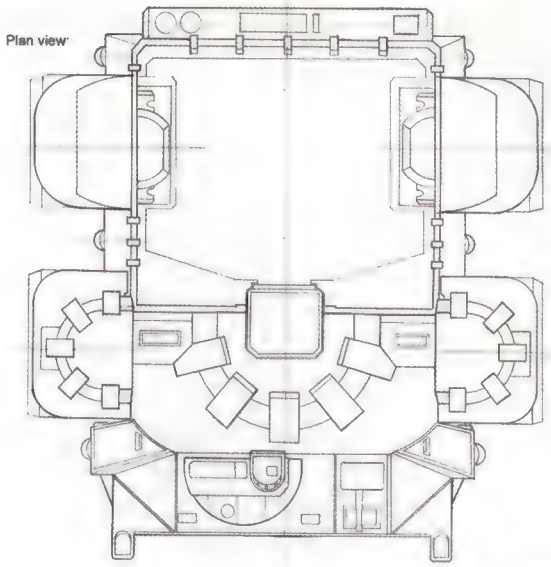
Avere la possibilità di discorrere con uno sviluppatore come Denis Dyack e limitarsi a parlare dei suoi ultimi giochi sarebbe un atto criminoso. Ecco perché abbiamo espanso il discorso e abbiamo interrogato il Presidente di Silicon Knights circa tutti gli argomenti di stretta attualità

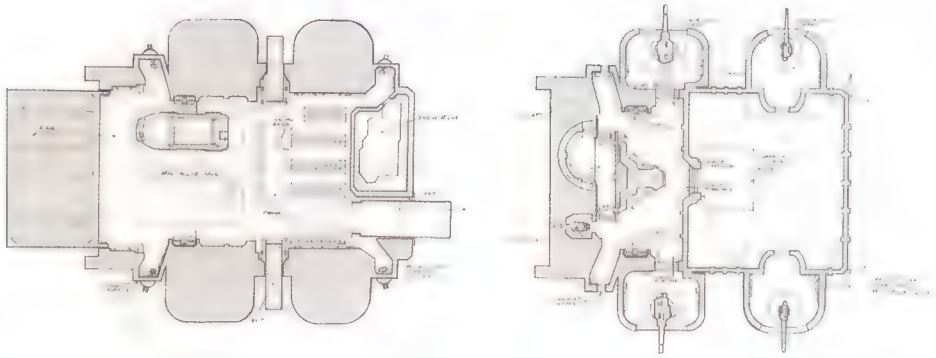
Denis Dyack assicura che non mancheranno scontri contro boss davvero massicci

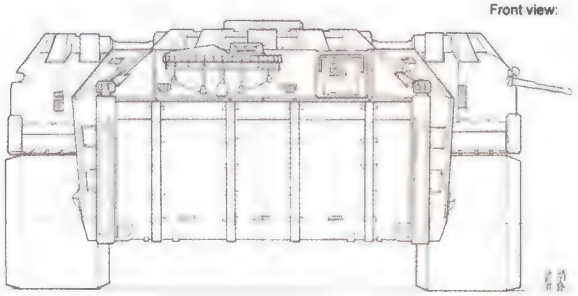


Il sistema per eseguire combo è molto profondo ma allo stesso tempo intuitivo






Nessun dettaglio del mondo di gioco è stato trascurato. Lo sviluppo del resto, è durato 10 anni

che investono il nostro settore e dei quali ci troviamo a parlare ogni mese.

Scoprendo con estremo piacere più di una convergenza tra il nostro e il suo modo di ragionare...

**Che cosa ne pensi della difficoltà, nei videogiochi? Un gioco deve essere una sfida ardua a tutti i costi o è legittimo parlare di un diritto di tutti gli acquirenti a finire il videogioco acquistato?**

I videogiochi dovrebbero essere più facili, non più difficili, e tutti i giocatori dovrebbero poter completare il gioco.

**Crediamo tu possa convenire quando affermiamo che I videogiochi sono una forma di espressione artistica. Ecco perché Game Pro si sta battendo per la formazione di un nuovo tipo di videogiocatore, il "conscious gamer", che non è un giocatore "casuale" (uno che vuole solo divertirsi un po' ma che, di fatto, non sa nulla della cultura del videogioco) né "hardcore" (quella sedicente elite chiusa nella sua torre d'avorio che teme il furto da parte di masse troppo estese della loro sacra conoscenza). Il "conscious gamer" è informato sui videogiochi, sa che possono essere portatori di una cultura e che possono esprime idee e messaggi, come ogni altra forma d'arte. Che cosa ne pensi? Ti unirai a noi in questa piccolo ma importante crociata?**

Certamente. È una grande idea. Noi crediamo che i videogiochi siano l'Ottava Arte, la prossima dopo i film, che dai primi del 1900 furono riconosciuti come Settima Arte. Siamo convinti che l'aggiunta di gameplay a un grande contenuto possa veramente aiutare a dare ai fruitori del videogioco qualcosa che nessun altro medium può esprimere. Applaudiamo alla vostra analisi.

**Specie dopo i casi scottanti di *Rule of Rose* e *Manhunt 2*, che cosa ne pensi della censura nei videogiochi? Un videogioco non dovrebbe essere assolutamente libero di contenere violenza esplicita, linguaggio forte, sesso o qualsiasi altro tipo di contenuto adulto, come avviene normalmente in film e romanzi? A proposito: *Too Human* conterrà o no contenuti adulti?**

I videogiochi dovrebbero essere liberi di occuparsi di qualsiasi argomento vogliano. D'altro canto, però, devono anche essere classificati in modo tale che la gente possa chiaramente capire quale genere di contenuto troverà all'interno del gioco. Quindi mi dichiaro favorevole a un serio "rating system", ma non alle misure estreme con cui certi gruppi vorrebbero applicare tali sistemi.

*Too Human* non è stato ancora analizzato dalla commissione per la censura. Solo il tempo dirà come sarà

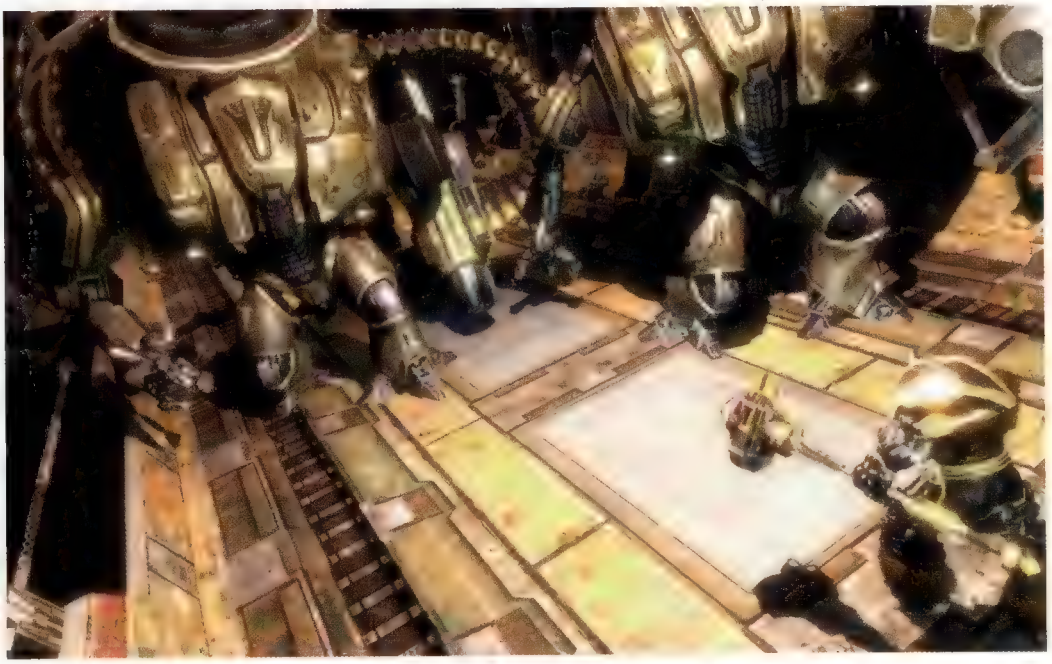
considerato. Una cosa è certa: i temi che affronta sono molto seri e impegnativi.

**Che cosa ne pensi della rivoluzione dei controlli e delle interfacce operata da Nintendo con DS e Wii? Credi che sia possibile immaginare che nella prossima generazione abbandoneremo definitivamente i vecchi pad?**
No. Sono strade interessanti, ma alla fine di tutto sono i giochi che contano, non l'hardware.

**Quanto al gioco su PC, credi che continuerà a perdere terreno o manterrà le sue posizioni e le sue roccaforti?**
Penso che a un certo punto tutte le console e il PC si consolideranno in un unico standard di hardware aperto, ma questo discorso ci porterebbe troppo lontano e meriterebbe un'intervista tutta sua. Parlerò di questo argomento alla GDC 2007, a Lione.

**Dopo aver visto i nuovi risultati raggiunti dai videogiochi in fatto di grafica, abbiamo la forte impressione che adesso ci sia piuttosto bisogno di un numero maggiore di bravi registi, autori e sceneggiatori. Che cosa ne pensi?**
Sono d'accordo. Non a caso, Silicon Knights ha assunto diverse persone prese dall'industria cinematografica. Questa gente possiede le conoscenze e i talenti dei quali abbiamo bisogno se vogliamo davvero raggiungere il valore di produzione necessario per creare un gioco AAA.

**Puoi dirci il tuo film, il tuo romanzo e il tuo pezzo musicale preferito?**
Film: Blade Runner, diretto da Ridley Scott.
Romanzo: Hyperion e La Caduta di Hyperion, di Dan Simmons.
Musica: Carmina Burana, di Carl Orff.



**Denis, siamo grandi sostenitori del tuo lavoro e della tua filosofia. Puoi rivelare a Game Pro qualcosa di *Too Human* in esclusiva mondiale?**
Baldur ha un'arma senziente, Fenrir, che è in realtà un'intelligenza artificiale intrappolata all'interno dell'arma. Questo fatto è ben noto. Ciò che invece non lo era, almeno finora, è che anche Thor possiede un'arma senziente, Mjolnir.

Una menzione d'onore va a qualcosa che dalla foto non traspare: le splendide musiche di Steve Henefin

# U.S. Game

## E FOR ALL: LA FIERA PER IL PUBBLICO CHE NON ATTIRA PUBBLICO

Halloween è appena passato e i negozi, nel giro di una notte, i supermercati hanno fatto sparire zucche e caramelle a forma di pipistrello per lasciare la scena a enormi tacchini surgelati e barattoli di salsa di mirtilli: Thanksgiving, la festività probabilmente più sentita dagli americani, è già dietro l'angolo. In questo clima di rilassamento, che i giocatori americani fanno coincidere con la ripresa dello studio o del lavoro, fa un certo effetto volare verso il caldo di Los Angeles e vedere il Convention Center della città di nuovo aperto per una fiera dedicata all'industria dei videogiochi. È una specie di nota stonata, un elemento che viene percepito come poco adatto a questo periodo dell'anno. D'altronde, milioni di studenti stanno facendo i conti proprio in questo momento con gli impegnativi esami di metà semestre, perciò a pochi verrebbe in mente di prenotare un volo per LA e assistere all'**E For All**, quella fiera che è stata creata apposta per il pubblico ma che di pubblico in realtà ne ha visto ben poco. È un esperimento, dicono i curatori dell'evento. Un esperimento non riuscito, dicono tutti gli altri.

Che le adesioni alla fiera fossero scarse lo si sapeva già da prima che iniziasse. Con l'E3, la Games Convention di Lipsia e il Tokyo Game Show, la tripletta dei grandi eventi da non perdere si conclude ogni anno e ai produttori non resta altro da fare che investire gli ultimi fondi nella pubblicazione dei titoli di rilievo e godersi i frutti del lavoro di promozione svolto nei mesi precedenti. In questo periodo dell'anno c'è poco di nuovo da presentare e ancor meno da svelare e probabilmente per questo motivo molte grandi compagnie non hanno nemmeno preso in considerazione l'idea di partecipare all'E for All. Microsoft, Sony e Electronic Arts, giusto per citarne alcuni, non hanno ritenuto utile la loro presenza nello spazio espositivo, destinando invece i loro budget ad eventi specifici per l'uscita di alcuni dei loro titoli. La cosa era più che comprensibile nel caso di Microsoft: l'unico gioco degno di nota recentemente pubblicato dalla compagnia è *Halo 3*, che era comunque stato scelto dall'organizzazione dell'evento come titolo principale per l'area riservata al gioco in multiplayer. La pubblicità, per giunta gratuita, era assicurata. Discorso diverso, invece, quello che riguarda Sony, una compagnia che ultimamente fa fatica ad attirarsi le simpatie del pubblico americano. Le sue console non vendono quanto sperato, il cambio di prezzo della PS3 ha lasciato più di un giocatore insoddisfatto e la compagnia è in generale al centro delle polemiche: con una situazione del genere, la presenza all'E for All avrebbe rappresentato un'ottima occasione per presentare una valida line-up ai tanti giocatori che per partito preso hanno deciso di boicottare i prodotti Sony.

Proprio in vista di queste grandi assenze, lo spazio dedicato alla fiera era decisamente ridotto rispetto alla vecchia E3. Solo uno dei padiglioni del Convention Center era riservato all'E for All e, anzi, per la verità gli stand presenti non riuscivano nemmeno a riempirlo tutto, tanto che per muoversi da uno stand all'altro bisognava attraversare grandi spazi vuoti. Questa volta, complice anche la scarsa affluenza di pubblico, era possibile provare lo stesso titolo anche per un'ora o più, nonostante il limite di cinque o dieci minuti che molti stand avevano stabilito. I numeri, del resto, parlano chiaro: un'affluenza di 18.000 persone non è un risultato soddisfacente, quando le previsioni iniziali parlavano di una fiera che avrebbe accolto oltre 30.000 visitatori. Ciò nonostante, quando giovedì siamo arrivati, abbiamo trovato lo spazio espositivo letteralmente gremito di poliziotti, impeccabili nella loro divisa e ben mescolati tra il pubblico. "Questi americani sono paranoici", ho subito pensato, "aprono finalmente una fiera ai giocatori e poi la riempiono di polizia perché hanno paura che a qualcuno venga in mente di compiere un attentato o una strage". Dopo appena mezz'ora, ho dovuto rivedere i miei pregiudizi, quando ho saputo che in uno dei padiglioni adiacenti si stava tenendo un incontro del Los Angeles Police Department e che i poliziotti che avevo visto in giro erano lì non in veste ufficiale, ma come semplici appassionati di videogiochi!

Lo scarso numero di partecipanti non ha impedito a un paio di grandi nomi dell'industria di registrare un successo totale su tutti i fronti. Si tratta di Nintendo, che aveva già annunciato la sua presenza massiccia all'evento, e di Konami, che è riuscita a tenerle testa con una formula ben studiata che mescolava giochi attesissimi, celebrità e marketing. Nel caso di Nintendo, un enorme spazio espositivo ospitava un punto informazioni assolutamente non in grado di offrire alcuna informazione utile e una serie di postazioni che permettevano ai giocatori di provare i titoli più attesi su Wii e DS, ma anche alcuni dei giochi più importanti che la compagnia ha già pubblicato in tutti i territori, come *Zelda: Phantom Hourglass*. File ordinate di Wii Zapper permettevano al pubblico di esibirsi nei primi quattro titoli che supportano la nuova periferica: il più provato era *Link's Crossbow*, ma si difendevano bene anche *Resident Evil: The Umbrella Chronicles*, *Ghost Squad* e *Medal of Honor: Heroes*. La sezione DS offriva un primo sguardo diretto sul nuovo *Advance Wars: Days of Ruin*, ma ospitava anche titoli sviluppati da terze parti, come *Final Fantasy XII: Revenant Wings* e *Dragon Quest Monsters: Joker*, entrambi firmati Square Enix. Il maggiore punto di interesse dello stand Nintendo era, comunque, l'arena riservata a *Super Smash Bros. Brawl*, l'unico gioco della fiera ad aver registrato file con attesa superiore ai trenta minuti. Una

**La mossa vincente di Konami è stata quella di organizzare vere e proprie sessioni di autografi da parte dei suoi volti più noti: Akira Yamaoka, compositore delle musiche della serie *Silent Hill*, è stato letteralmente preso d'assalto dai fan**

# ocracy

a cura della nostra inviata dagli Stati Uniti Elisa "Aelys" Di Fiore

volta ottenuto l'accesso all'area, i giocatori dovevano sedersi sugli spalti, da dove potevano fare il tifo per i partecipanti alla battaglia in corso, e aspettare di essere ammessi alla fase eliminatoria. Dei sedici sfidanti iniziali, solo quattro passavano poi alla finale: niente premi per il vincitore, ma in compenso le giovani presentatrici dell'evento e i loro urletti entusiastici assicuravano a tutti i partecipanti un danno permanente ai timpani.

Lo stand Konami era quanto di più lontano potesse esserci dal glamour colorato di Nintendo. Grandi cartelloni dallo stile piuttosto semplice indicavano le postazioni in cui il pubblico poteva provare i titoli di punta della compagnia, come *Castlevania: Dracula X Chronicles* e *Pro Evolution Soccer 2008*, attesissimo dagli appassionati della serie che, in Nord America, non lo vedranno prima di gennaio. Una rete di filo spinato delimitava la fila per *Metal Gear Solid 4*: da qui, il pubblico accedeva a una stanzetta privata con una breve dimostrazione non giocabile e poi finalmente a un'area in cui l'ultima fatica di Kojima poteva essere provata di persona con i nuovi controller DualShock 3. Non è difficile ipotizzare che molti giocatori abbiano pagato il prezzo del biglietto solo per approfittare di questa occasione unica per vedere *MGS4* finalmente disponibile con doppiaggio e sottotitoli in inglese. Con un'abile mossa di marketing, Konami aveva inoltre allestito una speciale vetrina in cui il pubblico poteva acquistare giochi in edizione limitata, colonne sonore, t-shirt e tanti altri gadget, dalle miniature di Solid Snake alle coperte di

**L'E For All, una fiera creata apposta per il pubblico, di pubblico in realtà ne ha visto ben poco. È un esperimento, dicono i curatori dell'evento. Un esperimento non riuscito, dicono tutti gli altri**

*DDR*. Decine di fan deliranti hanno fatto piazza pulita di tutto ciò che era esposto, correndo subito dopo a mettersi in fila per farsi autografare una copia di *Castlevania* da Koji Igarashi o una di *Silent Hill* dal compositore Akira Yamaoka. Gli incassi di Konami hanno raggiunto cifre esorbitanti: com'è possibile che nessun altro, nemmeno Nintendo, abbia pensato a un'operazione del genere?

Konami e Nintendo a parte, l'E for All non si è rivelato un successo né per gli organizzatori, né per le altre compagnie presenti. Già nel corso della fiera, ci si era chiesti se ci sarebbe stata un'edizione 2008: sulla carta sembrerebbe di sì, ma la scarsità di pubblico potrebbe costringere lo staff organizzativo a ripensarci. Abbandonata definitivamente l'idea di replicare l'E for All a ottobre, le nuove date annunciate sono i giorni che vanno dal 28 al 30 agosto 2008, ma anche qui sorgono dei legittimi dubbi. La fiera avverrebbe solo una settimana dopo la Games Convention di Lipsia e nello stesso weekend del Penny Arcade Expo, un evento che sta diventando sempre più popolare tra i giocatori americani e che sicuramente attirerebbe la maggioranza del pubblico. L'E for All non è certo nato sotto i migliori auspici e l'organizzazione che ne è alle spalle sembra fare poco per migliorare questa situazione. Meglio, come molti hanno già iniziato a fare, non pensarci per alcuni mesi e dedicarsi a tacchini e salse di mirtilli.

# AUTOREVOLE. GIOCABILE. UFFICIALE

## SCOPRI XBOX 360!

- Le recensioni
- I demo giocabili
- I filmati
- Le anteprime
- Le guide
- Le interviste
- I reportage

PROVA IN ANTEPRIMA I GIOCHI PER XBOX 360 CON L'UNICO MAGAZINE UFFICIALE!

XBOX 360™

XBOX MAGAZINE UFFICIALE

**IN EDICOLA DA GIOVEDÌ 15 NOVEMBRE**

# Review

La rubrica che vi svela se un gioco è bello

## I più giocati da Game Pro

### The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

**Una interminabile successione di idee ai limiti della genialità. Il coinvolgimento garantito dall'utilizzo dello stilo nel gioco vale da solo il prezzo del biglietto**
DS, NINTENDO

### Persona 3

**Tra un S.Link, un giro al centro commerciale e un raid nel Tartarus, non c'è mai modo di capire quando è il momento di posare il pad e fare altro. Attenzione, causa dipendenza**
PS2, ATLUS

### Eternal Darkness

**Chiacchierare con Denis Dyack ha spinto Game Pro a rigiocare la sua opera magna per la quinta volta. Ed è ancora bello come la prima**
GC, NINTENDO

## Rivoluzione mancata

### Sicuri che le buone idee lo siano sempre a prescindere?

C'era davvero bisogno di avere una telecamera che riprendesse un card game semplicistico? Secondo *The Eye of Judgment* sì. Deve essere solo un caso, dunque, se l'interfaccia grafica ci sembra puramente ridondante

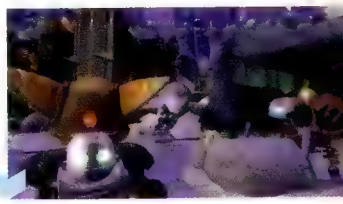
Sensori di movimento e metodi di controllo alternativi hanno scatenato, di questi tempi, una nuova caccia all'Eldorado. È impossibile negare che ciascuna compagnia cerchi di conferire ai propri titoli funzionalità innovative, spingendo i produttori third party a fare altrettanto con minacce o con lusinghe. Forse era effettivamente impossibile continuare ancora a lungo soltanto con ciò che si aveva fino al momento in cui Nintendo, con Wii, ha introdotto un nuovo modo di interagire e di immergersi nei mondi videoludici, e sperimentare con queste possibilità porta a godere di esperienze prima impensabili. Si è senz'altro in procinto di entrare nella 'seconda fase' dello sfruttamento dei metodi d'interazione '2.0', tuttavia non tutti sembrano muoversi al passo, e allora vien voglia di togliersi qualche sassolino dalla scarpa.

Non basta, di fatto, pensare di avere una buona idea e fermarsi al suo concetto *in nuce* per avere qualcosa che sia degno giocare (o leggere, o vedere). Non basta pensare di inserire qualcosa che sfrutti il sensore di movimento in certi contesti per renderla valida all'interno di un tessuto ludico che magari avrebbe funzionato meglio senza alcuna aggiunta del genere. Sistemi di controllo perfetti e rinfrescanti come quello di un *Phantom Hourglass* o di un *Metroid Prime 3*, per quanto pregni di intuizioni apparentemente semplici, hanno necessitato di studio e calibrazione infiniti per arrivare allo stadio che ci ritroviamo tra le mani. Altrimenti, l'idea suonerà bene su carta e male quando finalmente sarà applicata: mancare di accorgersene può portare a risultati come *The Eye of Judgment*, dove una buona idea non viene elaborata e arricchita a sufficienza solo perché la si ritiene innovativa e in grado di reggere, da sola, un intero gioco.

Si è liberi di leggere in queste parole tutte le frecciate a Sony e PS3 che si vuole, ma il discorso è molto più generale: riprendendo anche il discorso fatto nell'editoriale del primo numero di **Game Pro**, alle volte un tocco anche insignificante, ma che si rivela divertente, ha più valore di un tentativo di capovolgere totalmente le carte in tavola per il puro gusto di farlo, e non si può pretendere che aggiunte di tale portata siano perfette per ogni occasione. Avere tanti strumenti a disposizione dovrebbe portare a usarli tutti, non per forza ad abbandonarne alcuni perché li si ritiene sostituibili. Ed è per questo che non è concepibile pensare che un buon voto dipenda semplicemente dal fattore innovazione, o da una buona volontà sfoggiata nello sfornare idee diverse dal solito. Per lo stesso motivo, dovrebbe essere impossibile considerare uno stesso voto dato a due titoli diversi come totalmente avulso dal contesto in cui è stato dato. Ma questa è un'altra storia, e andrà raccontata un'altra volta.

**Virginia Petrarca**

084 **Super Mario Galaxy**
Wii


088 **Ratchet & Clank: Tools of Destruction**
PS3

090 **Mass Effect**
360

092 **Crysis**
PC

094 **Assassin's Creed**
360, PS3

096 **Conan**
360, PS3

097 **Call of Duty 4: Modern Warfare**
360, PC, PS3

098 **Monster Hunter Freedom 2**
PSP

098 **Pursuit Force: Extreme Justice**
PSP

099 **Ace Combat 6: Fires of Liberation**
360

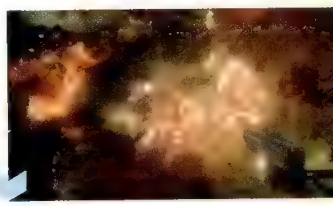
099 **Dewy's Adventure**
Wii

100 **MySims**
Wii

100 **Freshly-Picked Tingle's Rosy Rupeeland**
DS

101 **Sinking Island**
PC, DS

102 **Wipeout Pulse**
PSP


103 **Clive Barker's Jericho**
360, PC, PS3

104 **Folklore**
PS3

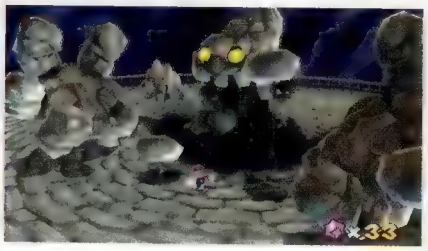
105 **The Eye of Judgment**
PS3


Guida al sistema di valutazione di **Game Pro**:
1 = uno, 2 = due, 3 = tre, 4 = quattro, 5 = cinque, 6 = sei, 7 = sette, 8 = otto, 9 = nove, 10 = dieci

# SUPER MARIO GALAXY

FORMATO: Wii USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: NINTENDO SVILUPPO: EAD TOKYO

Il fiore di fuoco fa qui la sua prima apparizione in 3D, anche se solo per periodi di tempo limitati. Questo boss (sotto) va sconfitto lanciandogli Boo esplosivi che vanno fatti roteare come bolas prendendoli per la lingua



*Super Mario Galaxy* è impossibile. Non si fraintenda quest'affermazione: non si tratta di un gioco particolarmente difficile, tranne che in qualche momento. Ciò che intendiamo è che non obbedisce ad alcuna regola, contraddice tutto ciò che sappiamo e non avrebbe alcun diritto di esistere (ma per fortuna così non è).

> È una sensazione identica al muovere i primi passi di Mario nel 3D oltre un decennio fa

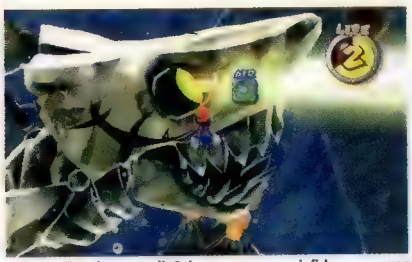
Il Regno dei Funghi non è mai sembrato tanto 'pedestre', ma mettere alla prova Mario con un'introduzione camminata prima che *Galaxy* inizi a giocare con le vostre percezioni è stata una buona idea

*Galaxy* trasforma il 3D in 2D, e il 2D in 3D. Prende concetti spaziali complessi e li rende semplici e istintivi; afferra le azioni più basilari e familiari del videogioco e le rende strane, fresche e meravigliose. Resuscita il platform puro rinvenendolo in un universo in cui non è più cosa usuale cader giù dai bordi. Riscrive le sue stesse regole quasi a ogni livello, in certi casi più d'una volta. *Super Mario Galaxy* gioisce nel capovolgere il mondo.

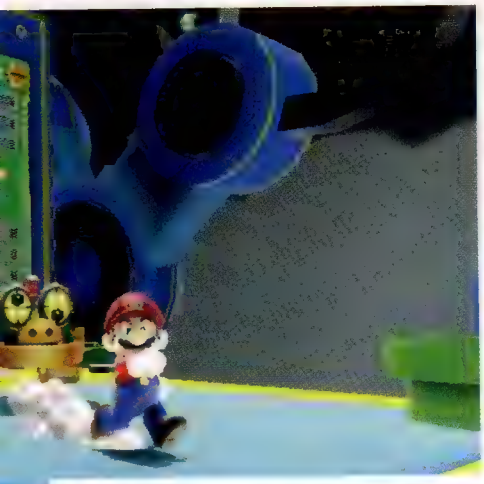
E, tutto considerato, dovrebbe avere un'aria ben più familiare di quella che invece ha. I controlli base di Mario sono quasi identici a quelli di *Super Mario 64*: una duttile gamma di acrobazie concentrata nella manipolazione di un control stick e due pulsanti. Come *New Super Mario Bros.* ha puntualmente ricordato l'anno scorso per le incarnazioni 2D di Mario, *Galaxy* fa da promemoria di come il suo impareggiabile sistema di controllo sia stato ampiamente imitato, ma mai riprodotto con successo. La tempistica è più clemente, e il senso di inerzia è stato blandamente moderato (almeno nelle sezioni con gravità normale, che sono comunque rare), ma quella libertà elastica, caotica e gaiamente espressiva è sempre al suo posto.

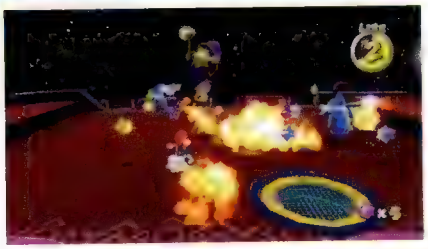
Fin qui tutto è rassicurante. Ma dopo che la ridda di cut scene della sgraziata intro del gioco ha posto le basi per una storia come al solito superflua per il puro *nonsense* di *Mario Galaxy*, ecco che il gioco vi abbandona sul suo primo, piccolo pianetoide sferico. Sgambettando nei dintorni si corre giù per i suoi fianchi e lungo il fondo, ci si infila in un tubo e si spunta sull'altra faccia. La sinistra si fa destra, il sotto diventa sopra in un batter d'occhi. Confusione e disorientamento si fondono lentamente producendo sorpresa e delizia; il cervello recalcitra nell'assimilare i messaggi recepiti dagli occhi, ma le dita sanno, istintivamente, che Mario andrà dove gli indicherete. È una sensazione identica alla caracollante emozione di capire, muovendo i primi passi di Mario nel 3D oltre un decennio fa, che ciò che sembrava assoluto era diventato una semplice questione di prospettiva. Solo che in *Mario Galaxy* questa sensazione non scompare mai.

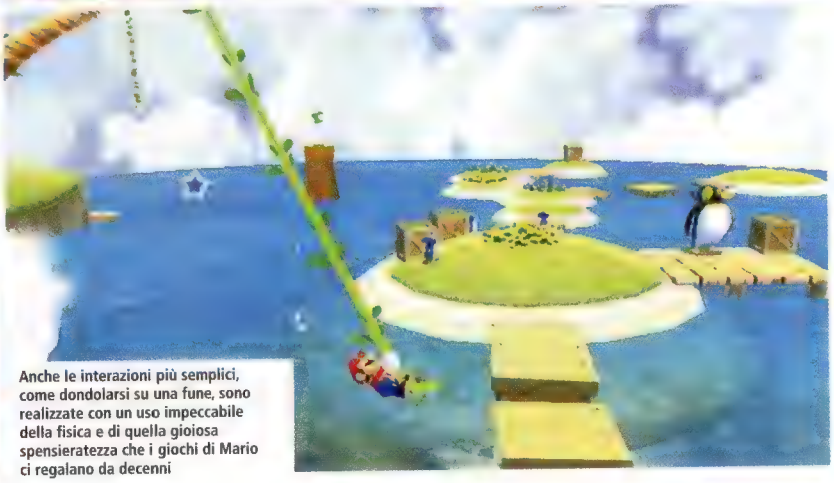
Poiché nello spazio non esiste una quarta dimensione, Nintendo ha ritenuto necessario inventarne una, avvolgendo i dossi e le cunette di *Mario 64* attorno a sfere, cilindri e losanghe. Ci sono pianeti da cui spuntano ramificazioni, pianeti



Le battaglie subacquee di *Galaxy* sanno essere infide, ma vengono facilitate dalla trasformazione delle conchiglie in un ibrido tra scooter d'acqua e torpedini (sopra). I combattimenti con Bowser (sotto) ricordano fortemente *Super Mario 64* fin dalla musica, e le loro fasi platform si combinano a baruffe con l'antica nemesi ancor più divertenti e frenetiche che in passato







Anche le interazioni più semplici, come dondolarsi su una fune, sono realizzate con un uso impeccabile della fisica e di quella gioiosa spensieratezza che i giochi di Mario ci regalano da decenni

a forma di fungo o di testa di Yoshi, pianeti fatti semplicemente di raggi intrecciati, pianeti che si ripiegano su se stessi, pianeti formati solo da una massa d'acqua attraverso cui nuotare. Il terreno cambia costantemente, la fede nelle proprie capacità viene continuamente sfidata, e il senso di divertita meraviglia a ogni riscrittura della propria mente non si fa mai da parte.

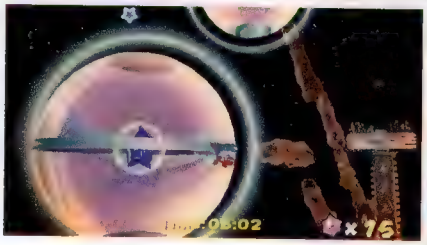
Incredibilmente, questi concetti spaziali astrusi, più complessi e criptici di qualunque cosa mai vista finora in un gioco in terza persona, sono ripresi da una telecamera che non è mai meno che perfetta. Nintendo ha di nuovo escluso il controllo del giocatore, lasciando le decisioni al proprio codice e ad un'accorta regia. Su alcuni pianeti piatti e di grandi dimensioni (un gradito cambio di ritmo, per quanto il livello di ghiaccio si avvicini pericolosamente al clichè) è permessa una minima rotazione della telecamera, ma dovrebbe essere eloquente il fatto che solo raramente sarete tentati di usarla.

Grazie alla piattaforma ospite, *Super Mario Galaxy* ha in serbo anche un'ulteriore contorsione della prospettiva. Il suo utilizzo del Remote è più sottile ma più penetrante del corposo didascalismo di *Twilight Princess*. Scuoterlo per un attacco rotante o per attivare i cancelli stellari che vi lanceranno esaltati da un pianeta all'altro dà una sensazione piacevolmente tattile. Con il puntatore, tuttavia, fa molto di più. Permette infatti di entrare nello schermo per collezionare e sparare le astroschegge cosparse per l'universo, per afferrare raggi traenti, manovrare sfere nei labirinti e sparare Mario e Toad dalle catapulte. Consente di giocare in due luoghi e in due modi contemporaneamente, rompendo una barriera in precedenza invisibile tra il giocatore e l'azione. Poter sia essere Mario che aiutarlo è un'altra delle dislocazioni inizialmente bizzarre di *Galaxy*, ma diventa pian piano così comodo che perdere un tale potere divino è quasi come perdere un braccio.

## La Piccola Principessa

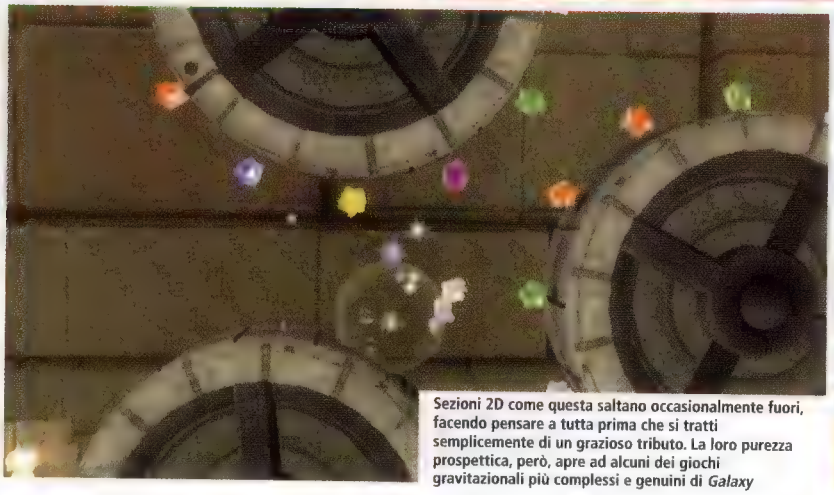
**Il classico Il Piccolo Principe di Antoine de Saint-Exupéry, con il suo mondo costellato di microscopici asteroidi, è stato chiaramente d'ispirazione per la parte visiva di *Super Mario Galaxy*, ma la sua influenza non si ferma qui. Col procedere dell'avventura di Mario verranno rivelati nuovi capitoli di un libro deliziosamente illustrato che narra la delicata storia di come Rosalina divenne madre delle stelle. Più sentimentale che filosofica, ha comunque molto del tono capriccioso e dolceamaro del Piccolo Principe, oltre a un colpo di scena a cui solo i più cinici riusciranno a non farsi venire un groppo in gola. *Sunshine* dimostrò che una storia e Mario non vanno d'accordo, ma questo extra così appassionante, che esiste in un universo e in un medium paralleli a quelli del gioco stesso, è una delle migliori storie nei videogiochi di quest'anno.**

La sfera con superstella (sopra) si controlla tenendo il Remote verticalmente e inclinandolo delicatamente; la musica meraviglia, accelerando e rallentando in sincrono con i propri movimenti. Altre sezioni vi vedranno raccogliere crome musicali, che riprodurranno le classiche melodie di Mario nota dopo nota



La sfrenata inventiva sfoggiata da *Galaxy* potrebbe fermarsi qui senza che ci si senta minimamente insoddisfatti. Le prime galassie visitate mettono sul tappeto le straordinarie idee del gioco in modo tanto convincente, e le sviluppano con una tale spigliata sicurezza, che diventa facile vedere le conseguenze di ognuno di questi principi base estendersi al resto del gioco con la profonda professionalità per cui Nintendo è conosciuta. Ma i giochi di Mario non sono mai stati così. E infatti *Galaxy* non si limita a questo.

Le idee, gli scherzi, gli stravolgimenti, le sorprese, i nuovi giochi, le nuove regole e le nuove interazioni arrivano a getto continuo. Anzi, andando avanti si intensificano in un interminabile torrente di dettagli assurdi e salti concettuali folli. Certi stage ridurranno la vostra presa sulla realtà dissolvendo la materia solida nel vuoto. Trappole e interruttori gravitazionali trasformeranno i più semplici stage 2D e 3D di *Galaxy* in puzzle da capogiro. Appariranno power up inaspettati, dal vecchio fiore di fuoco a un Ice Mario che pattina sul ghiaccio, per tacere della comica trasformazione in molla. Come le già note tute da ape e Boo, si tratta di giocattoli usa e getta più che di nuove, profonde meccaniche, ma sinceramente, dopo il FLUDD/SPLAC salutiamo con gioia una maggior concentrazione sulle abilità innate di Mario.



Sezioni 2D come questa saltano occasionalmente fuori, facendo pensare a tutta prima che si tratti semplicemente di un grazioso tributo. La loro purezza prospettica, però, apre ad alcuni dei giochi gravitazionali più complessi e genuini di *Galaxy*

**Per quanto sia** difficile crederlo, è nella seconda metà del gioco che *Galaxy* si proietta davvero verso le stelle senza più scendere. *Super Mario Sunshine* perdeva parzialmente di vista la cosa, ma Mario ha sempre creato uno spazio in cui i giochi potessero lasciarsi alle spalle il mondo reale, esplorando il loro illimitato potenziale nella realizzazione del surreale e dell'impossibile. E non è mai stato più vero che in *Super Mario Galaxy*.

Strutturalmente, invece, è più convenzionale: le 120 stelle divise in sei aree ognuna contenente varie galassie, con il boss 'finale' a metà, formano un'architettura del tutto familiare. Tale è anche l'ormai trito hub, un osservatorio spaziale appartenente all'enigmatica Principessa Rosalina e al suo zuccheroso popolo stellare, i Lumas (Sfavillotti, in italiano). Quando scoprirete che le galassie più grandi consistono di soli tre stage ciascuna, e che molte di esse sono diluite tra stelle nascoste, salvataggi di Luigi e 'trickster comet' [vedi box 'La storia della cometa'], comincerete a temere che la sostanza di *Galaxy* sia un po' povera.

In realtà è vero il contrario. Ogni centimetro delle galassie di *Galaxy* è talmente denso, talmente ricco di dettagli, da far perdonare qualche occasionale riciclo. Dopotutto, ciò ha permesso ai designer Nintendo di trovare il tempo per esplorare un ampio numero di idee uniche nelle galassie speciali sparse per tutto il gioco. Queste spaziano da piccole delizie che esplorano le opzioni di controllo più disparate (dalla gara contro la manta alla corsa sulla sfera) a sfide platform estremamente focalizzate di intensità e portata mozzafiato.

Questo prima ancora di andare oltre il design puro per considerare l'impeccabile lustro audiovisivo del gioco. Salvo un paio di aree leggermente spoglie, *Galaxy* è semplicemente bello: i vividi colori si bagnano nella luce delle stelle, e ogni superficie è rifinita con una lucentezza da bon bon. La colonna sonora merita di assurgere all'Olimpo delle migliori di

> *Galaxy* è semplicemente bello: i vividi colori si bagnano nella luce delle stelle, e ogni superficie è rifinita con una lucentezza da bon bon

## La storia della cometa

Ciascuna delle galassie principali ha tre sfide stella, di cui una è solitamente un boss (e l'ammontare di boss originali in *Galaxy* è di suo notevole). Le tre stelle extra sono in genere una stella nascosta, un ritrovamento di Luigi (di cui si dovrà identificare la locazione guardando una fotografia e poi capendo come arrivarvi) e una 'trickster comet'. Queste comete vagabondano per le galassie in maniera casuale e offrono una di quattro sfide speciali: 'speedy' (una corsa contro il tempo), 'cosmic' (una corsa contro Cosmic Mario, *reprise* del sosia di *Sunshine*), 'fast foe' (in cui la velocità dei nemici è aumentata) e 'daredevil' (un sudden death in cui un solo colpo basta a far perdere una vita). Le sezioni dei livelli sono state selezionate con estrema cura per adattarsi alle varie sfide, che comunque possono risultare estremamente frustranti e saranno indubbiamente fra le ultime stelle cui gran parte dei giocatori si accingerà.

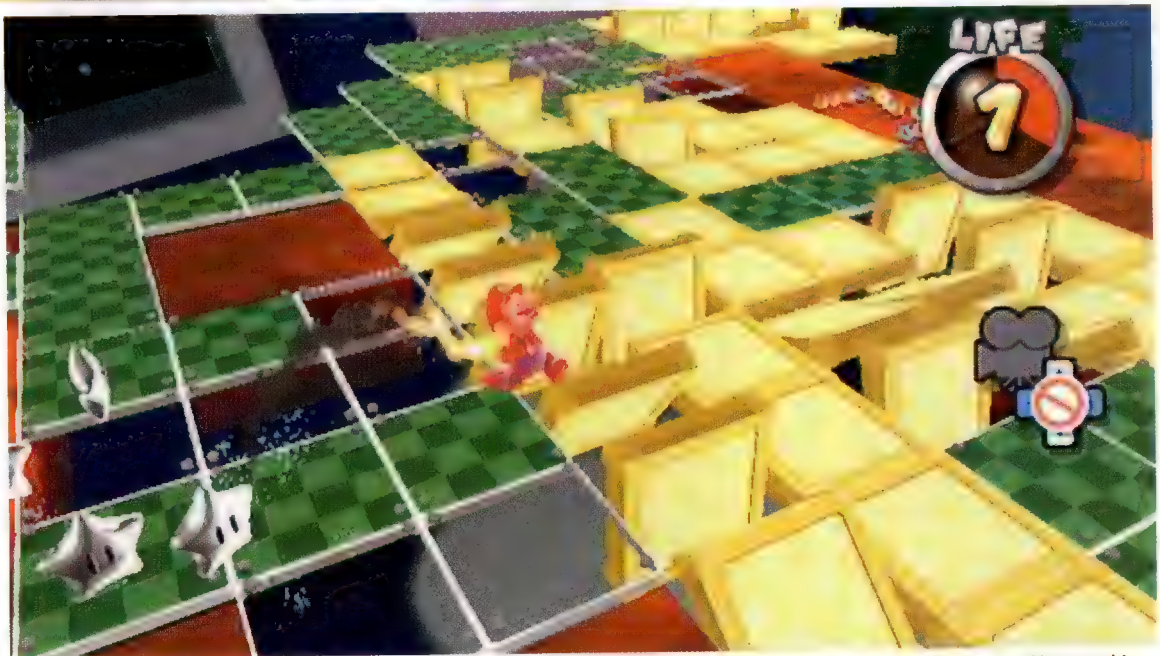
L'enorme quantità di scontri coi boss in *Galaxy* è rimarchevole, ma mai quanto l'altissimo e coerente livello del loro design. Quasi tutti sono originali, tesi, divertenti, spettacolari e sorprendenti

Lo stage speciale in cui si gareggia contro una manta lungo una striscia d'acqua attorcigliata a mo' di anello di Möbius è divertente, ma quelli migliori utilizzano gli elementi più comuni del gioco

tutti i tempi, e mescola remix elettrici dei passati brani di Mario a emozionanti pezzi orchestrali e ad effetti sonori esotici.

È quasi troppo da assimilare; è più di quanto si credesse possibile. Dalla fine dell'era N64, con Nintendo intenta a esplorare nuovi territori e a sfruttarne metodicamente altri, è stato facile dimenticare i tempi in cui ogni uscita importante della compagnia dava questa sensazione. È un pezzo di virtuosismo di design che leva dal cilindro trucchi che mai nessuno aveva nemmeno pensato, facendoli sembrare facilissimi. La sua più grande sorpresa è in realtà molto semplice.

*Super Mario Galaxy* è un platform, niente di più, niente di meno. Lo è più ancora di quanto non lo fosse *Mario 64*, e più ancora di qualunque gioco in 3D reale mai realizzato. Pur con tutte le sue devianze e le sue idee bizzarre, tutto si riconduce sempre a correre, saltare, esplorare, traballare sull'orlo di un precipizio, farsi saltare il cuore in gola e volar via dai confini del mondo. Per alcuni lo spazio è l'ultima frontiera; per Mario è come tornare a casa. **[10]**

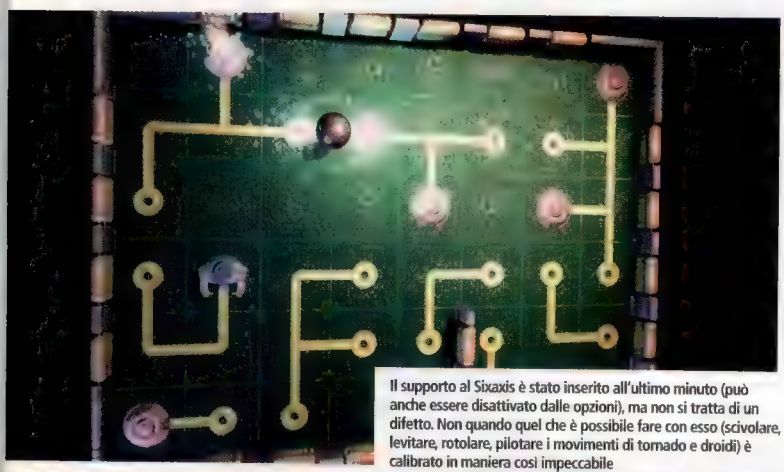



Ridurre la salute di Mario a tre hit point è stata una mossa brillantemente pensata che mantiene costante un nitido senso di pericolo nel gioco, ben bilanciato dall'intelligente posizionamento dei checkpoint. Altrettanto acuta è la scelta di premiare gli attacchi rotanti e quelli in caduta rispettivamente con monete (per la salute e il punteggio) e stelle (per il denaro), che spinge a variare tattica

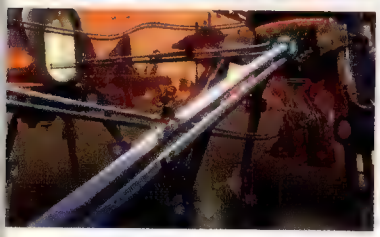
# RATCHET & CLANK: TOOLS OF DESTRUCTION

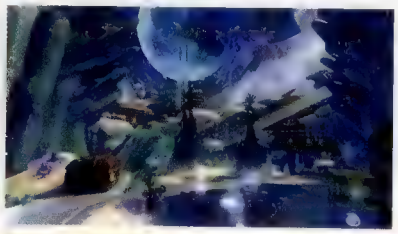
FORMATO: PS3 USCITA: 9 NOVEMBRE (DISPONIBILE)
PUBLISHER: SCEE SVILUPPO: INSOMNIAC

L'assenza di armi a lungo raggio potrebbe sembrare una grossolana dimenticanza, ma in realtà non se ne sente mai il bisogno. Il Visicopter permette a Ratchet di controllare l'intera zona, mentre il Tornado Launcher e il Nanoswarmer consentono di abbattere i nemici sotto copertura



Il supporto al Sixaxis è stato inserito all'ultimo minuto (può anche essere disattivato dalle opzioni), ma non si tratta di un difetto. Non quando quel che è possibile fare con esso (scivolare, levitare, rotolare, pilotare i movimenti di tornado e droidi) è calibrato in maniera così impeccabile





Non è evidente finché non avrete raggiunto il pianeta giurassico Sargasso, ma gli stage di *ToD* sono di dimensioni decisamente superiori a quelli visti nei precedenti capitoli della serie. Due di questi permettono di assaporare la libertà dei loro spazi aerei, grazie alla Holo-Wing di Clank

Descrivere *Tools of Destruction* come un semplice capitolo in alta definizione di *Ratchet & Clank* è del tutto inappropriato. Certo, l'affermazione non è errata, ma risulta a dir poco riduttiva dal momento che questo nuovo *Ratchet & Clank* è la massima espressione del concetto di HD. Per i fan della serie, la sua formula da shooter in terza persona apparirà estremamente familiare: dovrete viaggiare di pianeta in pianeta, collezionando oggetti e nuove armi, abbattere schiere infinite di nemici e risolvere enigmi più o meno complessi lungo il cammino. La galassia andrà nuovamente salvata dalle manie conquistatrici di qualcuno: stavolta si tratta della razza Cragmite, comandata dal petulante Lord Percival Tachyon, nemesi della popolazione Lombax (la specie di Ratchet).

Ovviamente una struttura innovativa non è mai stata tra le priorità del franchise, ma scene d'intermezzo e personaggi sono ora arricchiti di nuova linfa: quel tanto che basta per mantenere solide le credenziali del prodotto Insomniac, che può trarre il meglio dal supporto Blu-ray. Eppure *Tools of Destruction* non delude affatto, né per quanto riguarda le ambientazioni né per i combattimenti. Tutto è così lucente, levigato ed esuberante da apparire come uno spettacolo visivo indescrivibile.

> I nemici sconfitti esplodono in un marasma di viti e bulloni, un espediente banale ma che ancora non ha perso il suo fascino

Nessuna delle armi presenti richiede il tipo di approccio strategico visto, ad esempio, in *Halo*, ma potrete comodamente interfacciarvi al vostro intero arsenale attraverso un menu di scelta rapida. Ritorna l'artiglieria tradizionale (come le lame rimbalzanti o il fucile che spara punte ghiacciate), accanto ad armi apparentemente originali, tra le quali figurano le Plasma Beasts, mostri corrosivi che saltano e si schiantano sui nemici. Non mancano bombe a mano che fischiano e scintillano come fuochi artificiali, e vi è persino un lanciafiamme, il quale ci è sembrato tanto feroce quanto

Gli scontri a fuoco saranno talmente intensi che talvolta non riuscirete a distinguere i vostri proiettili da quelli dei nemici. L'importante però è che non restiate con le mani in mano

Il gioco assomiglia più a *Ratchet & Clank 2*, ma saranno presenti anche zuffe nello stile del team deathmatch del terzo capitolo. Questo grazie a Cronk e Zephyr, due robot che ci sosterranno in alcune battaglie

Anche se non all'altezza di *Size Matters*, le battaglie spaziali di *ToD* sono splendide. Attraverso buchi neri, stelle incandescenti, lune e asteroidi, capirete che ora anche PS3 può andar fiera dei suoi corpi celesti a fianco di *Mario Galaxy* e *Halo 3*

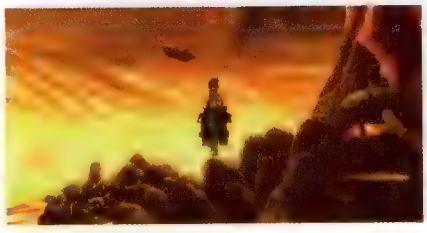
convincente (niente nuvolette gialle quindi). Tutte queste armi sono però accomunate da un'indiscutibile facilità d'utilizzo, trasformando l'azione di gioco in un frenetico quanto spensierato show pirotecnico; i nemici sconfitti esplodono in un marasma fatto di viti e bulloni, un espediente banale ma che ancora non ha perso il suo fascino.

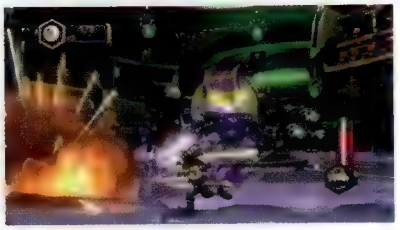
Il gioco vi spingerà infine a utilizzare tutto ciò che Ratchet ha a disposizione: negli ultimi livelli il numero di checkpoint sarà estremamente esiguo e basteranno pochi colpi per mettervi al tappeto. Non si scade però nella frustrazione, grazie ad alcuni elementi da GdR (l'energia di Ratchet e le armi che trasporta sono tutte potenziabili) e alla possibilità di recuperare tutte le munizioni ad ogni riavvio. Tali idee non fanno che giovare a *Tools of Destruction*, dal momento che il vostro ruolo principale sarà quello di provocare quanto più caos possibile, per poi godervi la pioggia di oggetti che ne seguirà.

Grazie al suo disinibito uso di colori squillanti e geometrie sfarzose, *Tools of Destruction* si afferma come un titolo dall'incredibile splendore visivo: le strutture fantascientifiche su schermo diventano pulsanti di vita, rappresentando lo stile artistico intrinseco al gioco. Tuttavia, è nelle ambientazioni monocromatiche che *Tools of Destruction* spicca maggiormente. Planet Rykan e Kreeli Comet (rispettivamente un mondo di fuoco e uno di ghiaccio) sono la sua vera punta di diamante, la massima espressione della cura per i dettagli che è stata infusa in tutti i mondi del gioco. Quest'ultima è spesso relegata ai fondali dello scenario, che però in questo titolo assumono una notevole importanza, donando un maggior senso di solidità ai frizzanti combattimenti.

Le sessioni da puzzle game con Clank sono state rese molto più attraenti, ma restano testardamente lineari. Stavolta egli è accompagnato dai mistici robot chiamati Zoni, che gli permettono di rallentare il tempo, fluttuare in aria e ricomporre oggetti infranti. Uno dei migliori momenti nei panni di Clank è rappresentato da un vivido viaggio nelle interiora di un supercomputer, ma la gamma di comandi disponibili risulta ancora una volta troppo limitata. Lo stesso vale per il Gyro Cycle di Ratchet (una sorta di *Super Monkey Ball* in versione Lombax), un divertente strumento per rotolare ovunque che viene purtroppo utilizzato in rarissime occasioni. L'assenza di una modalità online è dovuta alla necessità di far uscire il gioco entro il periodo natalizio, ma avrebbe reso del tutto completo quello che è il titolo mainstream per PS3 più sicuro e convincente uscito finora.

Tra tutte le proteste riservate alla promozione della PS3 nell'anno appena trascorso, è bene ricordare quanto il software first party di PlayStation rappresenti un enorme patrimonio. Che *Tools of Destruction* si sia dimostrato all'altezza delle aspettative è un gran risultato: dopo il barcollante *Resistance: Fall of Man*, Insomniac è tornata finalmente sui giusti binari. A questo punto, la prospettiva di un ritorno annuale di Ratchet non è più una sorta di obbligo da rispettare, ma un piacere. **[8]**





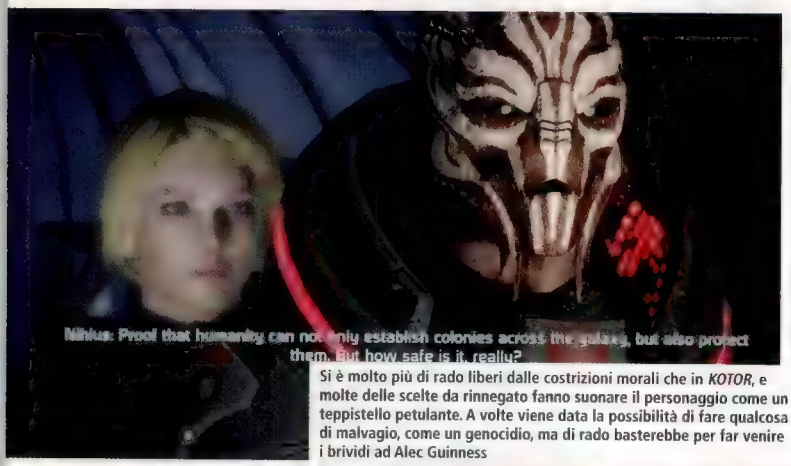
Le sfide nelle arene fanno ritorno sul pianeta Mukow, assieme ad alcune battaglie con boss e sparatorie a tempo: in cambio riceverete generosi bulloni bonus e qualche gadget occasionale

## New Game +

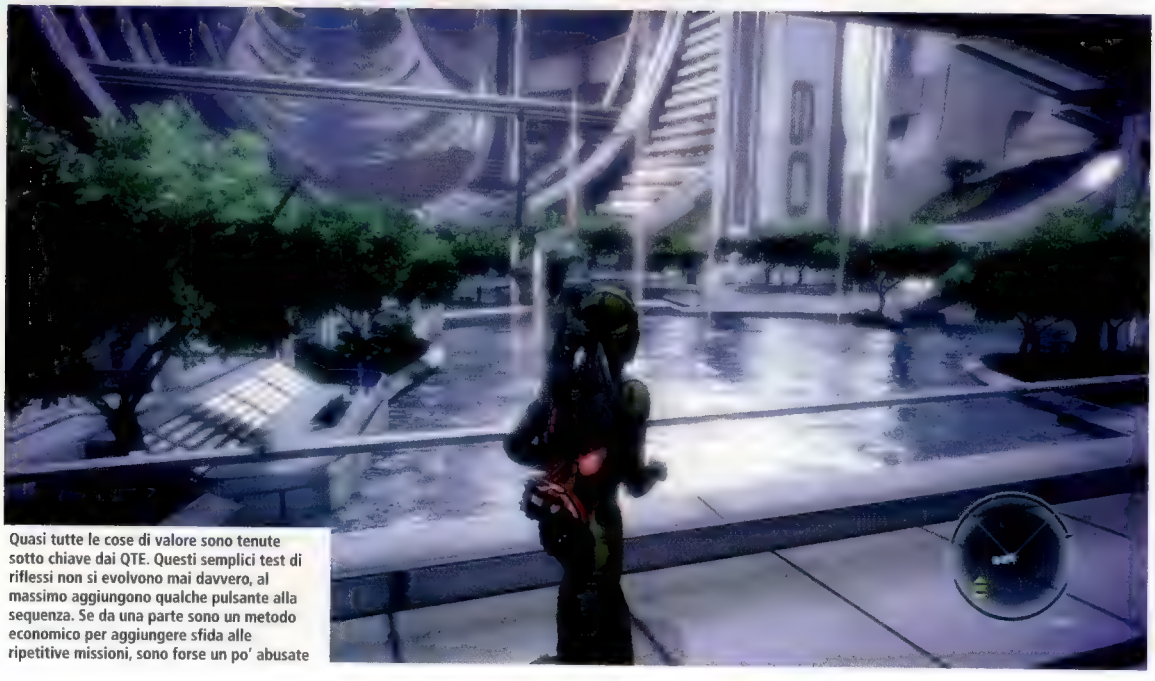
**Come i veterani della serie già sapranno, completando *Tools of Destruction* si potrà sbloccare una modalità Sfida: sarà una buona occasione per rigiocare il titolo con l'inventario completo, con armi ed energia potenziate, ma con meno gadget. I nemici saranno più ostici, potrete migliorare ulteriormente le vostre armi e, uccidendo avversari senza subire danno, otterrete ulteriori bulloni. Non è sbloccabile invece la campagna in prima persona, ma la modalità Sfida basta a dimostrare come si possa (ri)giocare sui punti di forza di un titolo. Dopo la prima esperienza di gioco, apprezzerete certamente anche questa ripetizione, che ha l'intento di spingere ancora oltre la vostra potenza di fuoco.**

# MASS EFFECT

FORMATO: 360 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: MICROSOFT SVILUPPO: BIOWARE




Si è molto più di rado liberi dalle costrizioni morali che in *KOTOR*, e molte delle scelte da rinnegato fanno suonare il personaggio come un teppistello petulante. A volte viene data la possibilità di fare qualcosa di malvagio, come un genocidio, ma di rado basterebbe per far venire i brividi ad Alec Guinness



Quasi tutte le cose di valore sono tenute sotto chiave dai QTE. Questi semplici test di riflessi non si evolvono mai davvero, al massimo aggiungono qualche pulsante alla sequenza. Se da una parte sono un metodo economico per aggiungere sfida alle ripetitive missioni, sono forse un po' abusate

Cos'è esattamente, dunque, l'effetto di massa? Ha qualcosa a che fare con il risultato di elaborati esperimenti di fisica? É una tecnologia in grado di alterare il tempo e lo spazio creata da antiche razze aliene (apparentemente sì)? O è quello che succede quando BioWare, famosa per *Baldur's Gate* e *Knights of the Old Republic*, decide di fare la propria versione di Star Wars?

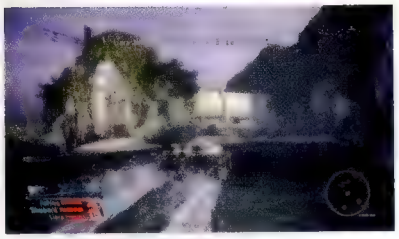
Sembrerebbe di sì, visto l'effetto sul suo target. Prima ancora che chiunque avesse davvero giocato a questo gioco, tutti ne erano già innamorati. Visivamente sofisticato, ovviamente epico e ottuso solo la metà di quanto suggeriva il titolo, parlava direttamente ai fan estraniati della saga Lucasfilm, un tipo di giocatori che di solito non ama stare in silenzio. Visto il potere decisionale presente in *KOTOR*, non c'è bisogno di dire che se Jar-Jar Binks avesse messo piede in quell'universo ci sarebbe stata un'opzione per far esplodere le sue cervella su tutto lo schermo. Ma la domanda è: come potrebbe BioWare celebrare la sua libertà dal mondo di George Lucas?

La risposta è: con le pistole. *Mass Effect* è in parte *KOTOR* e *Jade Empire*, in parte *Gears of War* e *Ghost Recon*. Piuttosto che piacevoli scambi di comandi a turni, i combattimenti sono sparatorie intense e serrate. L'azione viene fermata quando si cambiano le armi del party o si pianifica l'uso delle abilità 'biotiche', ma altrimenti è tutta una questione di appiattirsi contro i muri e sparare fucilate in corsa, con in più un pizzico di poteri magici.

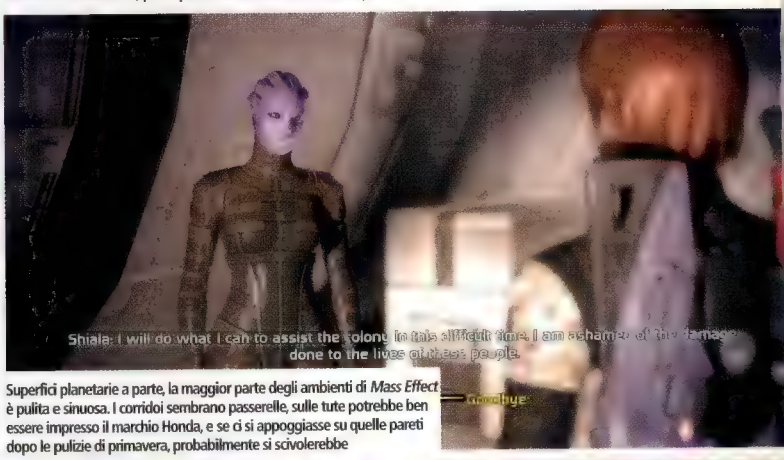
> Come Star Trek, Mass Effect ha un tipico sex appeal meravigliosamente nerd. Pensate a un Buck Rogers che incontri la Industrial Light & Magic

A livello tematico, tornano i vecchi capisaldi: il viaggio dell'eroe, la galassia in pericolo e i sogni portentosi sono tutti lì, ma il risultato finale sembra più televisivo che cinematografico. Come Star Trek, le quest di *Mass Effect* sono condite da dialoghi pesanti e didascalici. Come Battlestar Galactica, gioca veloce e con leggerezza con le vite dei personaggi, indugiando piuttosto sulla prospettiva di eventi apocalittici. Come Stargate o Farscape, salta senza tregua tra mondi che sembrano unici da alcuni punti di vista, identici da altri. E, come tutti, ha un tipico sex appeal meravigliosamente nerd. Pensate a un Buck Rogers che incontri la Industrial Light & Magic.

In altre parole, è tutto di nuovo come *KOTOR*, ma senza la licenza. Nei panni di un personaggio creato da voi o predefinito, si marcia verso il destino mentre gli altri non fanno che parlare di voi, concentrandosi su ogni vostra mossa. La storia personale del personaggio, che può essere scelta tra un passato di privilegi o di miseria, determina molto di quello che viene



Molto tempo viene speso guidando il Mako, fuoristrada a metà tra un Warthog e un carroarmato. I booster lo fanno saltare sopra i proiettili in arrivo, mentre l'Omni-Gel, riciclato dalle armi inutilizzate, può ripararlo direttamente sul campo




Superfici planetarie a parte, la maggior parte degli ambienti di *Mass Effect* è pulita e sinuosa. I corridoi sembrano passerelle, sulle tute potrebbe ben essere impresso il marchio Honda, e se ci si appoggiasse su quelle pareti dopo le pulizie di primavera, probabilmente si scivolerebbe

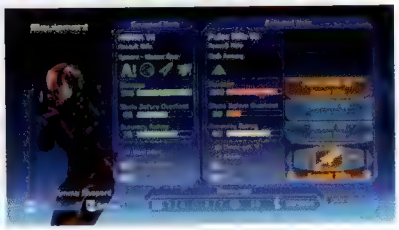
detto o fatto. Il plot, fuori moda com'è, spedisce il giocatore nel ruolo del primo umano introdotto nell'organizzazione d'élite Spectre (nessun cattivo con il gatto in grembo, purtroppo), incaricato di trovare un agente spia che nutre un mortale interesse nei confronti dei Reaper, una razza dimenticata di robot in grado di controllare la mente.

Il gioco è una banderuola, e la cosa si sente. Il combattimento, molto limitato cattura ma non elettrizza. Una poco azzeccata difficoltà normale, in cui solo i boss sono al livello del giocatore (senza comunque costituire una valida sfida), tradisce il fatto che all'interno dello stesso gioco coesistono due generi, un GdR a statistiche e uno shooter frenetico, che non vanno molto d'accordo.

Nella miglior tradizione neo-Star Wars, il cast di *Mass Effect* è composto da diplomatici, ufficiali e mercanti alieni. Alcuni sono belli, altri bizzarri. Alcuni si arrabbiano pure di tanto in tanto. Ma pochi sono davvero degni dello sforzo di una conversazione. "Dimmi di più", dice il personaggio. "Non farlo", dice una voce dentro la nostra testa. Dove sono gli istrionici imbroglioni in questa galassia? Dove sono gli anfitrioni? Si mostrano occasionalmente, di solito in un hub alla Babylon 5 chiamato Cittadella, ma se ne vanno immantinente, aspirati via per amor d'efficienza. Il gioco lotta così strenuamente per essere preso sul serio che finisce per sembrare ostentatamente arcigno. Dio ce ne scampi, ma alle volte la seriosità rischia quasi (quasi!) di far rimpiangere il succitato Binks.

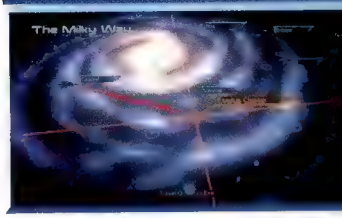
Anche il giocatore, colui che si suppone sia incaricato di portare avanti la narrazione del gioco, si sente emotivamente represso. Che *Mass Effect* presenti le stesse scelte morali binarie di *KOTOR* non sorprende affatto: l'equilibrio Luce/Ombra qui diventa Modello/Rinnegato, ma ci si sarebbe aspettati un risultato più sfumato dopo tutti questi anni. La ruota della conversazione, che appare presto a sostenere lo svolgersi del discorso, chiede di scegliere il tono piuttosto che le parole precise. Nel peggiore dei casi, le scelte sono così moderate da essere più o meno ininfluenti, e le parole che ne vengono fuori non si adeguano al tono scelto.

Se il commento vi suona negativo, non disperate: tutto ha origine più dalla delusione che dal disprezzo. *Mass Effect* è comunque godibile abbastanza da garantire 24 ore di gioco (tra completamento e sotto-missioni), e i momenti di pausa sono visivamente stupefacenti. Semplicemente, non trova quello che cerca, ovvero il mito e l'esotismo per seguire adeguatamente le orme di Star Wars. Il fascino di *KOTOR*, vera e propria centrale dell'appagamento dei desideri, stava nel vederlo spingersi a destra e manca in oltre vent'anni di storia preesistente. L'universo di BioWare, con il suo almanacco di storie e profili planetari, impallidisce al confronto. Dopo aver visto cavalieri Jedi e spade laser, soldati e proiettili semplicemente non riescono a tenere il passo. **[10]**



All'inizio, ci si chiede se si troveranno mai i soldi per le armature, le armi e gli upgrade più costosi. Dopo un po' di missioni, comunque, si avranno più soldi di quanto si potrebbe spendere in una vita. Il proprio team comprende tre persone: come faranno a portarsi dietro 150 oggetti è la domanda del secolo

## Polizia Intergalattica



**Se *Mass Effect* ha un motto, questo è "chi cerca grinda". Allenare la squadra e sbrogliare la matassa delle sottotrame richiede numerosi viaggi in mondi desolati, molti dei culminano in un assedio a un avamposto. I giocatori che amano l'esplorazione (o perseguire gli Obiettivi) troveranno anche veicoli distrutti, reliquie aliene e dei depositi minerari, nessuno dei quali porta ricompense davvero memorabili. Alcuni retroscena drammatici e la mera gioia di guidare il Mako, versione *Mass Effect* del Warthog, tengono vivo lo spirito d'avventura. Per quanto riguarda gli universi preconfezionati, quest'ultimo è decente, e lascia voluminoso spazio per i contenuti scaricabili. Speriamo solo che BioWare trovi il tempo e l'arguzia per riempirlo di qualcosa di sostanziale e non solo di rocce piene di chincaglierie collezionabili.**

# CRYSIS

FORMATO: PC USCITA: DISPONIBILE (PC 25 GENNAIO)
PUBLISHER: EA SVILUPPO: CRYTEK

Oltre a lasciarvi la possibilità di ammirare il crescente feticismo di Crytek per le armi, il fatto di poterle organizzare e cambiare nel corso del gioco aumenta le possibilità tattiche del gioco stesso. Gli short cut via tastiera rendono più veloce la selezione, ma è sempre meglio cercare prima un riparo, per evitare di essere fatti a pezzi

Solo Crytek, lo studio finito sotto le luci della ribalta della scena PC grazie a un solo FPS, avrebbe potuto far sì che un gioco di così alto profilo risultasse ancora così avvolto nel mistero. Più viene detto di *Crysis*, meno se ne sa davvero. Più caratteristiche e particolari vengono svelati, più ci si chiede come un qualsiasi giocatore potrà rapportarsi a questa gigantesca bestia. I rischi sono altissimi, per il genere come per lo sviluppatore, il publisher, l'hardware e perfino per quanto riguarda l'ultimo sistema operativo di Microsoft. Le idee e gli interessi sul tavolo sembrano virtualmente infiniti.

Per lo meno, la premessa è semplice. Un team scientifico è sparito nelle Isole Lingshan, nel Mar Cinese meridionale, e le sue scoperte hanno portato la Corea del Nord a stabilire un campo nelle vicinanze, nonché un blocco navale. Nei panni di un membro della Delta Force americana, verrete inviati sul luogo per individuare e salvare gli scomparsi. O meglio, per distruggere e massacrare qualunque cosa si muova. Con un arsenale che pesca a piene mani da una tecnologia da prossimo futuro ben ancorato al vostro corpo, avrete addosso una potenza di fuoco che farà sembrare Rambo il fratello magrolino di Bambi! Le opzioni d'attacco? Una nano-suit, che, pur dovendosi ricaricare, vi darà protezione, la possibilità di mimetizzarvi e forza e velocità sovrumane; un fucile che, come tutte le armi dei videogiochi, potrà essere modificato in un lampo nel bel mezzo dell'azione; un silenziatore; diversi mirini telescopici.

Nella modalità Power Struggle, l'obiettivo è ottenere il controllo di un numero sufficiente di centrali energetiche e tecnologia aliena per poter costruire un'arma nucleare da usare contro la base degli avversari. Le fabbriche per la produzione dei veicoli possono anche produrre artiglieria mobile e punti di respawn

linguaggio, sono spesso elusivi quanto potete esserlo voi. Non commetteranno errori sporgendosi con la testa dai ripari o lanciandosi contro di voi in cariche sucide. In questo sono molto realistici e molto pericolosi. Dovrete quindi sentire i loro passi, o il rumore delle foglie spostate... Questo vi darà il vantaggio che vi serve. Se attaccherete senza pensare, sarete finiti.

*Crysis* è stato descritto come un gioco in cui

> In *Crysis*, il divertimento non sta tanto in ciò che le vostre armi possono fare, ma piuttosto in quello che voi potrete fare con loro

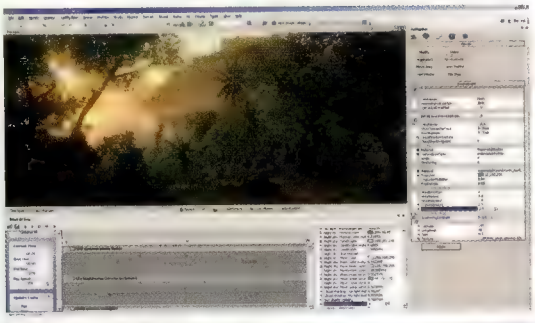
Se la difficoltà viene messa su "hard", *Crysis* diventa un gioco ancora più bello. L'IA, con la sua conoscenza impressionante delle tattiche militari in un mondo del tutto dinamico, vi costringerà ad apprezzare tutte le possibilità del gioco

E poi la visione notturna, le granate, diversi tipi di munizioni tattiche tra cui i dardi sedativi. E ancora, attacchi in mischia. Padelle. Dischi volanti.

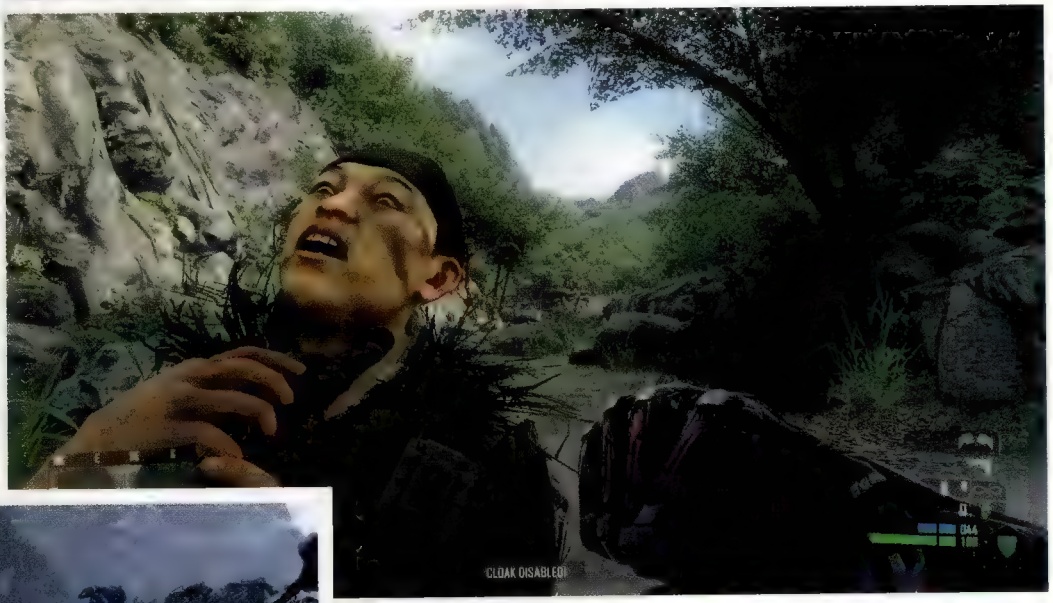
Insomma, c'è davvero di che lasciare a bocca aperta anche i veterani della tastiera e del mouse. Come si sospettava da tempo, si tratta di un gioco molto lontano da *Far Cry*, meno "vacanza" e più "missione". Le opportunità di godersi l'ambiente circostante sono ancora lì, ma la libertà di esplorazione è adesso molto più orientata verso i combattimenti. I Coreani, con i loro volti generati casualmente e i loro discorsi da film di guerra, non perdono tempo a mettere alla prova le vostre vaste risorse. E il divertimento non sta in ciò che le vostre armi possono fare (tra salti giù dai tetti, pugni devastanti e spari ed esplosioni da urlo), ma in quello che voi potrete fare con loro.

Qualche esempio? Potrete far rovesciare una jeep con un pugno o lanciare dei generatori contro gli edifici. Ma *Crysis* funziona meglio quando agisce in sordina. Le sue giungle offrono una densa coltre di vegetazione in cui i nemici, con le loro tute mimetiche e il loro colorito dovrete sfidare voi stessi per potervi divertire. Come idea è riduttiva, se si pensa che la sua sola grafica basta già a far cadere la mascella a chiunque, ma in fondo è la verità. Qualsiasi avversario può essere usato per divertirsi. Si può creare qualsiasi tattica vincente. Se volete una scena hollywoodiana, provocate un gruppetto di Coreani inferociti e poi massacrateli dal primo all'ultimo. Se volete *Splinter Cell*, godetevi al meglio i piani tattici che potrete creare con tutta la vostra tecnologica attrezzatura. Se volete *Half-Life 2*, cercate un'arma impropria e datela in testa a qualcuno. In pratica, in *Crysis* l'unico limite è nella vostra fantasia.

Certo, poi va anche detto che la storia lascia un po' a desiderare. Crytek ha davvero rastrellato ogni possibile cliché dai più classici film di fantascienza, da Aliens a Matrix a Independence Day. Il suo cast di superuomini internazionali è abbastanza piacevole (anche se un po' ridicolo), soprattutto il personaggio britannico, ma non è poi tanto più notevole di quello di *Gears of War*, e il colpo di scena nella trama non è poi questo granché.



Non preoccupatevi troppo delle opzioni avanzate dell'editor di mappa: il Sandbox2 (a sinistra) saprà come mettervi comunque a vostro agio con degli elementi prestabiliti. Se siete in grado di costruire un parco giochi in *Rollercoaster Tycoon*, non avrete grossi problemi con gli ambienti, in questo caso



Sia gli umani che gli alieni possono essere afferrati e lanciati o colpiti con una forza sovrumana. Altri effetti della tuta sono da ricercarsi in una mira migliorata e nella possibilità di saltare sui tetti degli edifici

***Crysis* dimostra l'ossessione del suo director Cevat Yerli per la telecamera virtuale. Gli effetti di luce sono onnipresenti e creano una sensazione visuale sicuramente artistica, ma vagamente sopra le righe in termini di realismo**

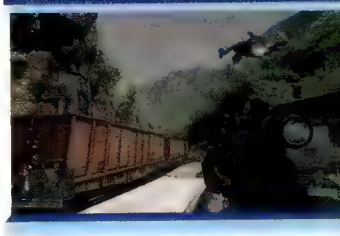
Il secondo e il terzo "atto" del gioco, tanto attesi e acclamati, mostreranno viscidi alieni tutti intenti a distruggere ogni cosa si muova in giro, ma in fin dei conti si tratterà solo dell'ultimo quarto del gioco. E, nonostante una spettacolare sezione a gravità zero (pensate a *Descent* condito da meduse e luci al neon), tutto risulta un po' piatto. Di colpo, vi ritroverete a pilotare dei letargici veicoli e ad affrontare goffe battaglie aeree, più nel tentativo di allontanarvi dalle Lingshan che non di esplorarle. Nessuno ha detto che sarebbe stato facile scacciare i demoni di *Far Cry*, ma vederli ritornare è triste lo stesso.

Passando al multiplayer, che supporta fino a 32 giocatori, si tratta di un robusto mix di FPS convenzionale e tattiche disegnate con in testa la nano-suit. Vi basti sapere che i deathmatch sono un misto tra *Quake III* e *Soldier of Fortune*, in cui si ritrovano quasi tutte le abilità e le armi del gioco in single player. Quanto alla modalità Power Struggle, in parte ci ritroverete *Battlefield* e in parte *Counter-Strike*, con una piacevole aggiunta di un po' di "pepe" nucleare. Riuscirà questo multiplayer a resistere accanto a giganti sul modello di *Quake Wars* e *Team Fortress 2*? Sarebbe un peccato se la risposta fosse negativa. Tra creazione di unità e improvvisazione, il divertimento è infatti assicurato, e la curva d'apprendimento sembra ben costruita.

E non è tutto. Ormai qualsiasi gioco di questo tipo, su PC, ha un editor di mappe, ma non era mai successo prima d'ora che alla sua uscita sul mercato un gioco che rappresenta un tale salto tecnologico portasse con sé un editor tanto completo. Il Sandbox2, che era presente perfino nella demo di *Crysis*, è spettacolare. Accessibile, facile da utilizzare e intelligente (per creare un'intera foresta, ad esempio, basta selezionare tutti i cespugli e trascinarne uno dove si vuole), è un bonus che semplicemente non si può ignorare. Il suo potenziale per la creazione di mappe di standard elevatissimo da parte degli utenti è incredibile. E quindi, siamo di fronte a un pacchetto assolutamente magnifico.

Se *Far Cry* è stato un gioco ambizioso, questo titolo osa guardare alle stelle. *Crysis* esprime una potenza devastante, che Crytek è riuscita a canalizzare, con passione e cura, in un gioco libero, esaltante e, in definitiva, superbo. Crysis, senza mezzi termini, si ritaglia un posto nella storia dei videogiochi PC e degli FPS tout court. Il futuro, adesso, è decisamente più definito. **[9]**

## Esigenze di sistema



**L'infarto vero, in *Crysis*, lo avrete quando vi renderete conto pienamente dei suoi requisiti hardware. Anche se nel frattempo avrete tentato di anticiparlo comprando il meglio sul mercato. Se volete giocare al massimo del dettaglio, avrete assolutamente bisogno di due schede grafiche top, oltre che di tutta la potenza di CPU e di tutta la RAM che potrete permettervi. Ma alla fine saranno soldi ben spesi. Le DirectX 10 (che garantiscono il massimo dei dettagli) non solo aumentano il realismo del gioco, ma lo completano. La profondità di campo diventa ancora più autentica, gli effetti particellari più densi, mentre il contrasto tra luce e ombra migliora in modo esponenziale. Molti degli effetti avanzati di luce e trasparenza che si vedevano nei vecchi demo sembrano tra l'altro caratteristiche esclusive delle DX10. Non c'è niente da fare: il gioco PC, quello hardcore, è diventato di nuovo (tanto) costoso.**

# ASSASSIN'S CREED

FORMATO: 360 (VERSIONE TESTATA), PC, PS3
USCITA: DISPONIBILE (PC 25 GENNAIO) PUBLISHER: UBISOFT
SVILUPPO: UBISOFT MONTREAL

In ogni città ci sono molte missioni in cui potrete dare una mano ai singoli cittadini. Se vi schiererete dalla loro parte contro i prepotenti soldati, avrete l'aiuto di gente che bloccherà le guardie che vi inseguono e di monaci che vi copriranno la fuga, vestiti come Altair

Con le sue movenze furtive, la sue agile corsa, le sue mosse letali e velocissime e le sue spettacolari abilità da parkour, la star di *Assassin's Creed*, Altair, è un trionfo dell'animazione videoludica. Mai prima d'ora un personaggio giocante è stato dipinto con tanta perfetta chiarezza. La reattività con cui si gira durante una corsa, il modo in cui s'appoggia a una parete per riprendersi... il controllo è sempre al massimo e la connessione puramente fisica tra personaggio e ambiente non si perde mai.

E che ambiente! Le città dell'epoca della Terza Crociata, Acre, Damasco e Gerusalemme, e la campagna che le unisce, non sono soltanto splendidamente realizzate a livello visivo, risultando organiche in modo convincente e brulicanti di vita virtuale, ma sono anche state pensate intorno alle abilità di Altair. Le loro superfici sono piene di sporgenze e finestre coperte di sbarre, appigli e quant'altro. I tetti e i davanzali sono piazzati strategicamente a distanza perfetta di salto, così da rendere assicurato, in modo assolutamente naturale e piacevole, il superamento di ogni passaggio, anche nei momenti più frenetici, negli inseguimenti o nelle rocambolesche fughe del protagonista. E questo accade perché Altair riesce a controllare ogni movimento per voi. Se terrete premuto il tasto dorsale destro e poi toccherete un pulsante di quelli frontali, lo vedrete saltare agilmente da un punto all'altro, e dovrete soltanto indicargli la giusta direzione da tenere. Quando si aggrapperà al davanzale di una finestra, dondolerà abilmente nella direzione che gli darete con la leva sinistra. Ma non si tratta affatto di un tentativo di rendere più facile il gioco. Anzi, al contrario: vi permetterà di concentrarvi sulla lunga distanza, decidendo al meglio la traiettoria da intraprendere, valutandone i rischi su larga scala.

È un peccato, però, che questa "larga scala" non sia poi così interessante. In effetti, ben costruito com'è, Altair non ha che pochi modi diversi di interagire col suo mondo. Per ciascuno dei bersagli da assassinare, dovrà ottenere tre informazioni esplorando la città e sbloccando qualche missione. Queste comporteranno lo svuotare qualche tasca, il minacciare qualcuno o l'origliare conversazioni (sedendovi nei pressi di chi parla), ma anche aiutare un informatore con una serie di missioni secondarie.

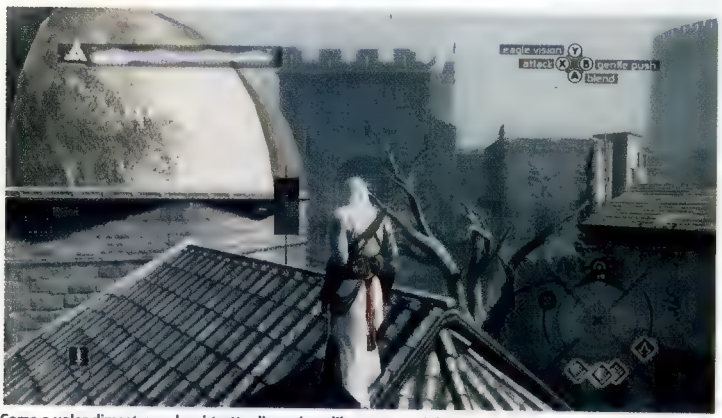
Il risultato è ripetitivo, e la maggior parte delle missioni molto facili. Anche se Altair verrà a volte ostacolato dai passanti e attirerà l'attenzione indesiderata delle guardie se farà rovesciare le giare e le casse che certa gente porta in giro, non c'è poi tutta questa profondità tattica nell'usare la folla o gli ostacoli ambientali a proprio vantaggio. Quanto agli assassinii veri e propri, sembra che Ubisoft Montreal abbia mancato l'occasione di realizzare degli enigmi appaganti utilizzando le ronde prestabilite delle guardie, l'architettura degli edifici e il comportamento della folla in modo da incoraggiare l'uso creativo delle abilità acrobatiche e combattive di Altair. Ci si trova infatti di fronte a una serie di scene sostanzialmente ripetitive che difficilmente vi permettono di immedesimarvi in un angelo della morte con lame retrattili nelle maniche.

A legare insieme l'azione c'è una storia che finalmente rivela il collegamento, tanto decantato nei mesi precedenti all'uscita, tra storia medievale e fantascienza. Secondo quest'idea, la Terra Santa del 1191 è il prodotto di una macchina denominata Animus, capace di leggere le "memorie genetiche" della gente. Lo spunto sarebbe anche intrigante, ma, nonostante la lodevole iniziativa di lasciare al giocatore una certa forma di controllo anche durante le scene d'intermezzo, tutto si riduce a una serie di lunghi discorsi. E, considerando che il doppiaggio di Altair non è affatto di serie A...

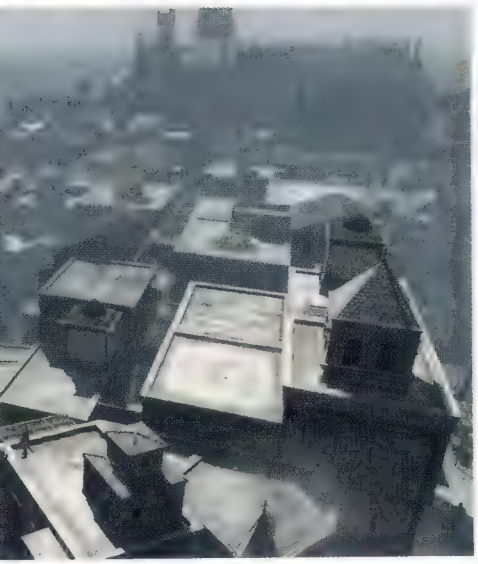
A coronare il tutto, gli ambiziosi temi della follia delle ideologie estreme e dell'assenza di verità universali. Nessuno degli obiettivi di Altair, che sia dall'una o dall'altra parte del conflitto, è del tutto malvagio, come dimostrano le scene che seguono alla loro uccisione. "Hai rubato il cibo alla tua gente", dice Altair a William de Montferrat, che però replica di aver in realtà messo da parte le razioni in vista di un futuro incerto. Ma mentre la storia può anche offrire un certo grado di scelta e

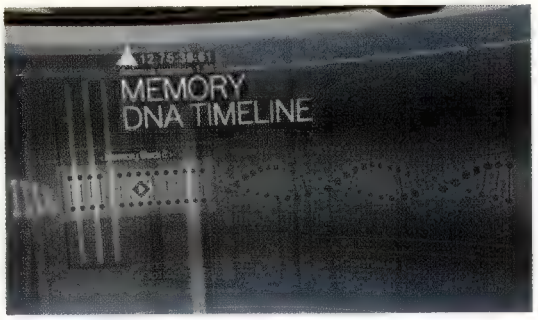
Nonostante l'apparente somiglianza, le città sono stilisticamente diverse e caratterizzate dai colori: un grigio pietra per Acre, dove a Gerusalemme prevalgono il blu e il giallo (vedi immagine) e a Damasco i toni dell'oro

Se terrete premuto il tasto dorsale e farete uno sprint, Altair salterà agilmente da un punto all'altro



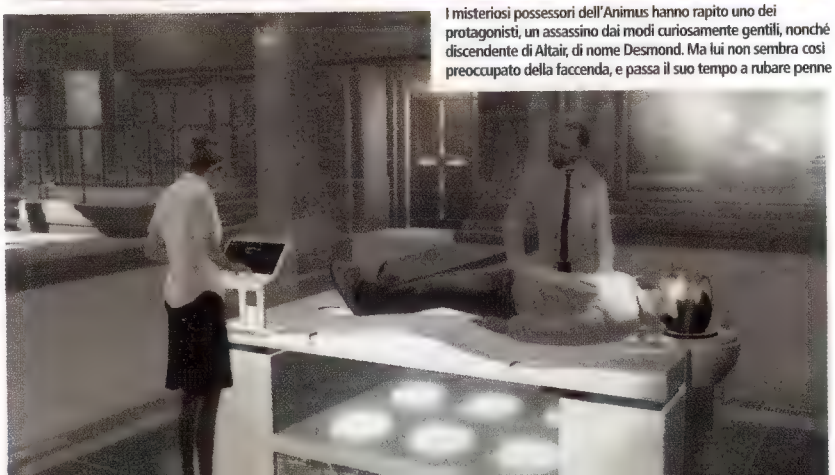

Come a voler dimostrare che si tratta di un gioco libero, *Assassin's Creed* include parecchie missioni secondarie: se non si tratta di raccogliere bandiere (diverse nelle differenti città e nei vari quartieri) bisognerà trovare dei Templari per occuparsene






La trama di fantascienza del gioco offre una spiegazione decisamente goffa di particolari come muri invisibili in certi punti delle città che ancora non si possono visitare (e compare il messaggio "non posso accedere alla memoria") o salti nella narrazione

Per attraversare la vasta campagna (in gran parte poco sfruttata) che collega tra loro le città del gioco, si possono utilizzare dei cavalli. Sono animati e controllati con una grazia che supera perfino quella di Agro in *Shadow of the Colossus*



I misteriosi possessori dell'Animus hanno rapito uno dei protagonisti, un assassino dai modi curiosamente gentili, nonché discendente di Altair, di nome Desmond. Ma lui non sembra così preoccupato della faccenda, e passa il suo tempo a rubare penne

libertà d'azione per il giocatore, come fa *BioShock*, il gioco non se ne cura: Altair è strettamente legato al suo destino.

E il suo destino, nella sezione finale del gioco, è incastrato in una serie di sequenze di lotta protratte e forzate, che sembrano dimenticare completamente la ragione d'essere del personaggio. Sebbene i combattimenti con la spada, basati su un delicato sistema di contrattacchi e parate, funzionino alla perfezione, sembra sempre che Altair se la cavi meglio con la fuga, in una sottile linea tra l'azione di inseguire i nemici e quella di nascondersi in un luogo sicuro finché il panico non si sarà quietato. In definitiva, è come se Ubisoft Montreal non sia riuscita a confezionare un gioco degno del suo spettacolare e perfetto protagonista, né della sua meravigliosa ambientazione. Ed è un peccato, perché c'era del potenziale enorme in questo progetto, e nonostante tutto, *Assassin's Creed* merita di essere giocato. **[7]**

## Potere alle masse

**Nonostante siano generati casualmente e si comportino in modo piuttosto semplicistico, gli abitanti delle città riescono a donare molto carattere al gioco. Sono molto diversi tra loro e adeguati alle situazioni: per esempio, Acre, che è stata invasa dai Crociati, è piena di personaggi nordeuropei che parlano francese e tedesco. E per enfatizzare il caos politico che la guerra ha creato nella regione, si vedono pubblici predicatori che parlano contro gli infedeli. Purtroppo, non c'è molta varietà nelle parole che i personaggi di *Assassin's Creed* scambiano con Altair e tra loro, con rimandi del tipo: "Se si farà del male, sarà stata solo colpa sua" (riferendosi ad Altair che gira sui tetti) o "ti farò tagliare le mani!", cosa che di solito le guardie prepotenti dicono ai cittadini. Frasi del genere le sentirete fino alla nausea...**

# CONAN

FORMATO: 360, PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: THQ SVILUPPO: NIHILISTIC SOFTWARE

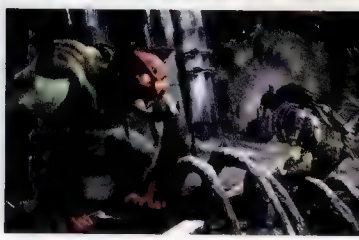
Dalle parti di Nihilistic Software sicuramente capiterà più di un giorno nero all'anno, ma deve essere stato un giorno particolarmente buio quello in cui la compagnia s'è vista consegnare la licenza di Conan e il compito di farne un'avventura hack'n'slash. Il concetto è a dir poco giurassico, e possiamo stare certi che solo guardando l'illustrazione sulla confezione o il titolo del gioco, parecchi videogiocatori lo potrebbero evitare come la peste. E farebbero male, perché, da un punto di partenza non certo semplicissimo, Nihilistic è riuscita a realizzare un titolo valido, che non solo aggiunge elementi interessanti al proprio genere, ma che riesce anche a confrontarsi con alcuni dei suoi migliori esponenti.

Il punto di eccellenza del gioco è nel sistema di combattimento, che si bilancia abilmente tra una vera sfida (al livello Hard) e una difficoltà da strapparsi i capelli (al livello King), e offre parecchie delle basi ben familiari ad altri giochi del genere: contrattacchi, capriole effettuate con la leva analogica destra, un pulsante per le parate e la possibilità di migliorare le abilità man mano che si va avanti. Ma è il bilanciamento di questi elementi la vera finezza del gioco: le parate, ad esempio, dovrebbero diventare parte del vostro repertorio come preludi agli attacchi. Imparerete presto a parare quando intuirete il movimento di un'arma nemica, bloccandola. A questo punto, l'intero scontro rallenta per un istante, mentre compare per voi l'opzione di premere un pulsante (a seconda della posizione del nemico). Se riuscirete a cogliere l'opportunità, avrete la soddisfazione di sventrare letteralmente l'avversario prima ancora che si renda conto d'aver mancato il proprio attacco. In questo modo, un'orda di nemici può essere spacciata in pochi secondi, ma se non sarete all'altezza, vedrete la stessa cosa accadere al vostro Conan. I combattimenti sono veloci, brutali e decisamente esaltanti sia da giocare che da vedere, mentre imparare gli attacchi, le parate, le schivate e le mosse speciali, ai livelli più avanzati, è una sfida che dà molta soddisfazione. L'unica delusione è negli scontri contro i boss, che provano a dare un senso di epicità maggiore, ma falliscono spesso miseramente, trasformandosi in sfide sempre uguali che vi lasceranno indifferenti, rispetto alle battaglie molto più divertenti che troverete normalmente nel resto del gioco.

Il design dei livelli è impeccabile per la maggior parte, ben realizzato e anche non privo di spunti innovativi, con trappole ed enigmi che vi permetteranno di sfruttare la destrezza di Conan così come di utilizzare gli elementi ambientali a vostro favore. Vedrete il poderoso quanto agile Cimmero arrampicarsi su per delle pareti e saltare in giro con animazioni particolarmente ben riuscite. Inoltre, gli enigmi non saranno mai frustranti, ma tenderanno invece a offrirvi dei momenti di respiro tra un massacro e l'altro.

Degna di nota è anche la fedeltà con cui è stato ricostruito dagli sviluppatori l'inconfondibile e famoso personaggio nato dalla fervida fantasia di Robert Howard, dai suoi "vulcanici occhi azzurri" al carattere esplosivo che ben conosce chi ha letto i racconti di cui è protagonista. Il gioco è pieno di riferimenti al mito di Conan, dai giganteschi spadoni a due mani alle splendide fanciulle che spesso troverete incatenate e discinte, in attesa di essere liberate dal potente eroe di turno. Spezzate quelle catene (a mani nude, naturalmente!) e alcune vi imploreranno di potervi ripagare, mentre altre andranno molto meno per il sottile ed esclameranno: "Spezzami col tuo amore, barbaro". Vi sembra ridicolo? Aspettate di vedere come funziona bene nel contesto!

*Conan* è una vera sorpresa. Non è del tutto innovativo, certo, ma dato il suo concetto centrale, riesce a esserlo molto più di altri titoli del genere e sicuramente si rivela tra i migliori esempi dell'hack'n'slash contemporaneo. **[7]**



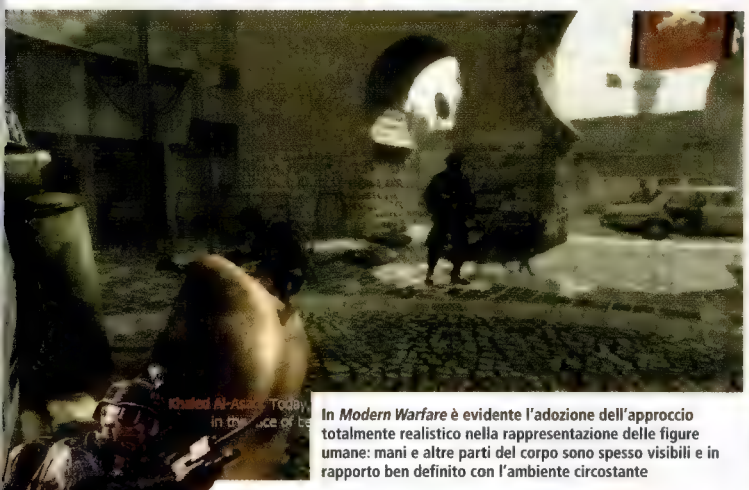
**Il gioco è pieno di animazioni in cui il gigantesco Cimmero fa letteralmente a pezzi i suoi avversari da varie posizioni. E c'è anche un'opzione per strappare via lo scudo a quei nemici fastidiosi che continuerebbero a parare i vostri colpi in eterno**

**Gli scontri con i boss sono visivamente spettacolari (vedi sotto), ma il combattimento in sé non è poi così intrigante. Le scene finali, però, sono sempre violente e sanguinose al punto giusto**

## Scusa, mi presti quella spada?

**L'aggiunta più originale al genere che vediamo in *Conan* è la possibilità di afferrare praticamente qualsiasi arma si trovi in giro o sia usata dai nemici (per appropriarsene li si può uccidere o si possono usare delle sfiziose combo per disarmarli, che si imparano più avanti nel gioco). C'è un bel numero di armi, ognuna con la sua tecnica speciale da imparare, anche se tendono a ricadere in quattro macro-gruppi: a una mano, a una mano con scudo, a una mano e mezza e a due mani. Ciascuna ha diverse possibilità di attacco e sapere come reagiscono i diversi nemici alle varie combinazioni di armi fa spesso la differenza tra vittoria e sconfitta.**

Anche se l'interazione fisica con gli oggetti non è realizzata al massimo delle sue potenzialità, come nel caso di *Half-Life 2*, c'è abbastanza distruzione da soddisfare chiunque. Guardate i pezzi di cocomero schizzare in aria... l'immagine è un po' da cliché videoludico, però funziona



In *Modern Warfare* è evidente l'adozione dell'approccio totalmente realistico nella rappresentazione delle figure umane: mani e altre parti del corpo sono spesso visibili e in rapporto ben definito con l'ambiente circostante

La direzione artistica è eccellente durante tutta la campagna per giocatore singolo (anche se alcune texture risultano un po' piatte e avrebbero forse beneficiato di un maggior uso di bump mapping), mentre la modalità multiplayer trae beneficio da un superbo design delle mappe

# CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

FORMATO: 360, PC, PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: ACTIVISION SVILUPPO: INFINITY WARD

## Feedback realistico

**Nell'incessante caos del combattimento, i dettagli più cruciali di *Call of Duty 4* (uccidere o non uccidere? Colpire alla testa o mancare?) corrono il rischio di passare inosservati. Infinity Ward ha però capito qualcosa che continua a sfuggire a molti sviluppatori di FPS: un proiettile fa male, e se si colpisce un soldato nemico al collo, be', questo deve crollare a terra come un sasso che precipita in un pozzo! Grazie a questo, *Modern Warfare* soddisfa in maniera quasi allarmante quando vediamo i nostri bersagli distanti afflosciarsi sotto un colpo da cecchino o quando vediamo violente esplosioni scuotere la telecamera. Ogni azione è carica di adrenalina, e la furia della guerra costringe a un uso estremamente intelligente delle coperture. Un gioco come *Resistance: Fall of Man*, per esempio, sembra quasi, di fronte a *COD4*, un semplice esercizio di puntamento di un cursore sullo schermo.**

Fino ad ora non era stato perfettamente chiaro in che modo Infinity Ward avrebbe gestito il cambio di ambientazione di *Call of Duty* dalla Seconda Guerra Mondiale a un imprecisato 'prossimo futuro'. La risposta è adesso una sola: alla grande. *Modern Warfare* supera di gran lunga ogni aspettativa, portando questa serie di successo a nuove vette di eccellenza senza rinunciare a nessuno dei punti di forza che hanno fatto di *COD* uno sparatutto in prima persona completo e storicamente accurato.

Be', quasi. Per assurdo, infatti, l'ambiguo setting contemporaneo risulta essere anche la radice del maggior difetto di *Modern Warfare*... ma ci torneremo più tardi. Immediatamente importante da notare è, invece, come il passaggio ai campi di battaglia moderni comporti un notevole innalzamento della posta in gioco, che finisce col rendere estremamente avvincente la campagna in single player.

È stata fatta una chiara scelta, quella di gridare in faccia ai giocatori che le zone di guerra non sono posti piacevoli in cui trovarsi, che i proiettili uccidono con facilità e che i soldati troppo temerari spesso tornano a casa dentro una cassa di legno. Ciò vuol dire che basteranno pochi colpi per lasciare il giocatore pericolosamente in bilico tra la vita e la morte. Una semplice pressione sul grilletto può uccidere qualunque nemico e, alla lunga, nessun posto è sicuro. Il risultato è un'azione da infarto, che combina un impatto visivo egregio con un arsenale davvero soddisfacente, pronto a essere sfruttato in battaglia.

Tutta la campagna di *COD 4* trasuda sicurezza da parte degli sviluppatori, quasi tracotanza... eppure tutti i rischi presi si rivelano vincenti. Durante il capitolo finale del gioco, per esempio, il ritmo frenetico dell'azione rallenta quando si attraversa un lungo corridoio all'interno di un desolato bunker militare. Ci si sente un po' delusi, sull'istante, ma questo stacco, si scopre subito dopo, serve semplicemente a sottolineare ancor di più il pathos dell'ultima incredibile sequenza, che eleva *Modern Warfare* ai vertici dell'esaltazione raggiunti solo dai migliori action movie hollywoodiani.

Eppure, come dicevamo, qualche minimo difetto c'è. La trama è generica, vaga: stereotipi di terroristi, un'inspiegabile crisi nel Medio Oriente, lanci di missili nucleari... il solito blabla, insomma. Legato a location nuove e prive di mordente storico, *Modern Warfare* non può sperare di raggiungere la stessa intensità dei suoi predecessori, da questo punto di vista. La liberazione dell'Europa dall'oppressione nazifascista è troppo alta come missione per essere paragonata a questo anonimo sterminio di generici terroristi nemici dell'America. Siamo spiacenti, Activision, non ci chiamiamo George W. Bush.

Il gameplay di *Call of Duty 4*, poi, è talmente solido che ogni minimo neo finisce per risaltare. I soldati, ad esempio, di tanto in tanto non si accorgono dei nemici nelle vicinanze, inoltre l'avanzamento del gioco è spesso determinato da trigger un po' troppo evidenti che, una volta innescati compiendo una certa azione, fanno partire il prossimo evento scriptato come l'arrivo di nuove ondate di nemici fino ad allora invisibili. Infine, inevitabili saranno le critiche contro la brevità della campagna, che dura 6 ore o poco più. Sarà... per noi, tuttavia, è meglio avere 6 ore emozionanti e serrate che 26 che si trascinano stancamente.

A livello di grafica, intensità e giocabilità, *Modern Warfare* è un'esperienza eccitante e impagabile, arricchita da un multiplayer avvincente e spietato, con un sistema di ranking convincente e numerosi elementi sbloccabili. Un plauso a Infinity Ward. La sua sicurezza, ancora una volta, è stata suffragata dalla realtà dei fatti. **[7]**

*Call of Duty 4* eccelle nel creare azioni ad alta intensità emotiva, ma il gioco sa anche alternare a momenti da batticuore altri più lenti, quasi statici, utili a creare le basi per il successivo colpo di teatro

# MONSTER HUNTER FREEDOM 2

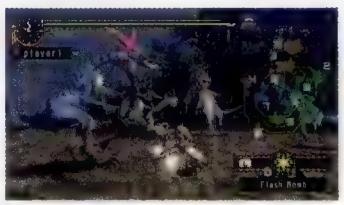
FORMATO: PSP USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: CAPCOM SVILUPPO: STUDIO ONE

Dopo aver venduto 1,8 milioni di unità, *Monster Hunter Freedom 2* si è affermato come uno dei titoli di maggior successo sulle PSP giapponesi. Per quanto un tale consumo compulsivo non sia inusuale in un mercato notoriamente dipendente dai brand come quello giapponese, sarebbe difficile trovare qualcuno, tra quei due milioni, che si senta imbrogliato dal proprio acquisto, nonostante i cambiamenti solo superficiali apportati a quello che è, in sostanza, un remake da PS2.

Forse i giocatori giapponesi, che si gettano anima e corpo tanto nel lavoro quanto nei passatempi, riescono a provare senza problemi empatia per gli affanni di personaggi che si sono costruiti da sé. D'altronde, la storia di *Freedom 2* è caratterizzata da un forte senso di solitudine: già all'inizio dell'avventura ci ritroveremo infatti privi di sensi, abbandonati in un piccolo villaggio di montagna. Attraverso un tutorial decisamente ripetitivo, *Freedom 2* pone inizialmente il giocatore di fronte a missioni di basso livello, frustrando non solo i veterani ma anche i neofiti. Questi ultimi potrebbero trovare qualche difficoltà ad accorgersi della componente ruolistica del gioco, quasi impercettibile al di fuori del villaggio iniziale: ciò è dovuto anche al fatto che l'incremento di statistiche non è reso evidente né incentivato da alcun indicatore su schermo.

Comunque, la forte persistenza del tutorial permette ai novizi di assimilare le sfumature di una serie che ha capovolto le regole dei GdR pur rendendole, paradossalmente, estremamente rigide. In questo modo, la complessità dei combattimenti dona maggiore mordente al gioco, spingendo anche l'hunter più insofferente a proseguire nella sua avventura. Inoltre, l'enorme componente tattica richiesta per sconfiggere le innumerevoli bestie di *Freedom 2* assicura al giocatore un premio che va ben oltre le semplici statistiche: si tratta dell'esperienza strategica, indispensabile per riuscire ad affrontare i nemici più ostici.

*Monster Hunter* dà il meglio di sé in multiplayer, e Capcom sembra averlo ben capito, aumentando il livello di difficoltà in modo da incentivare il gioco in modalità cooperativa. Nonostante manchi una modalità online, *Freedom 2* potrebbe rivelarsi per molti una delle migliori esperienze multigiocatore viste su PSP. **[7]**



**Come in ogni GdR che si rispetti, il successo di una battaglia è influenzato dal modo in cui sfrutterete la vostra classe di appartenenza. Ma il gioco non vi costringerà a seguire un sentiero unico, mettendovi a disposizione ogni classe in qualsiasi momento (variabile in base all'arma che impugnate)**

**Le prede ferite (o semplicemente un po' timide) talvolta si daranno alla fuga, costringendovi a rivedere la vostra strategia. Le sfere di vernice possono però marcare le bestie, permettendovi di individuarle facilmente sul radar**

# PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE

FORMATO: PSP USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SCEE SVILUPPO: BIGBIG

**Il cosiddetto metro-Justice sembra ancora poco sviluppato. Pur permettendo di aumentare la vostra energia, attaccare con razzi e realizzare uccisioni in slow motion, resta un'idea priva di attrattiva**

In molti titoli per PSP si ha la piacevole impressione di trovarsi di fronte a una sorta di lungometraggio, ma solo pochi riescono a provocare in modo tanto divertente una simile disimpegnata sensazione. *Pursuit Force* è uno di questi. Del capitolo originale, una caotica miscela d'azione che si traduce in un'elegante partita a guardie e ladri elevata all'ennesima potenza, c'erano molti aspetti da conservare, ma anche molti altri da correggere, come la difficoltà scorretta e le traballanti sessioni a piedi. Purtroppo il suo seguito non è riuscito a tappare le falle del precedente: continua ancora a divertire, ma soffre nuovamente delle stesse pecche.

La buona notizia è che, al volante di vetture e scafi, l'azione è esilarante come mai prima d'ora. L'ottimo sistema di controlli è rimasto pressoché invariato, permettendo facilmente di saltare da un mezzo all'altro per poi abbattere in modo scenografico file di nemici. È stato mantenuto lo stesso appeal del primo capitolo, migliorando però la manovrabilità dei veicoli e ovviando ai tediosi riavvii delle missioni.

**Accanto alla modalità multiplayer, le cosiddette missioni Bounty vi permettono di rigiocare i livelli in modo da sbloccare alcuni extra. Nelle missioni Challenge dovrete invece portare a termine specifici obiettivi**

Le sessioni di gioco a piedi sono ora più frequenti, risultando però nuovamente fallimentari. Il singolo stick della console rende difficile muoversi e, nonostante correre e sparare contemporaneamente rimanga cosa fattibile, l'azione è resa piacevole solo grazie a un'originale scelta di effetti sonori.

La trama, così come si presenta, è un bizzarro e schizofrenico mix di storie ilari e drammatiche (nei primi 40 minuti di gioco avrete a che fare sia con un matrimonio che con un funerale), farcito da un'imprevista selezione di stereotipi razziali. *Pursuit Force* fatica ancora nel donare varietà alle proprie missioni, scadendo in improbabili ammucchiate da pornografia automobilistica: vedrete così auto a bordo di tank, mezzi parcheggiati su bus ed elicotteri appoggiati su camion dei pompieri.

A quanto pare, l'unione tra racing e scontri criminali non ha ancora ottenuto il successo sperato (è ancora troppo semplice raggiungere l'auto che si sta inseguendo), ma il titolo Bigbig sa comunque offrire momenti di piacevole divertimento. Nonostante la mancanza di innovazione, *Extreme Justice* si colloca graziosamente in quella fascia di giochi lungi dall'essere perfetti, ma che difficilmente riescono a non farsi piacere. **[6]**

# ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

FORMATO: 360 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: ATARI SVILUPPO: BANDAI NAMCO

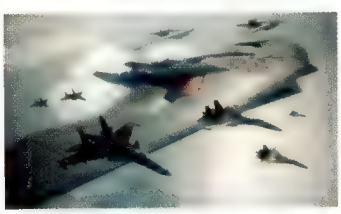
Le unità Electronic Support Measure aiutano le truppe alleate a mirare con precisione letale, centrando quasi ogni obiettivo sul radar. Gli assalti degli alleati, nel frattempo, sono la ricompensa per il completamento degli obiettivi: basta premere il D-pad per mandare le unità di terra e aria disponibili all'inseguimento dei bersagli su schermo

Nel peggiore dei casi, la serie di *Ace Combat* non perderà nessuno dei suoi fan. Dopotutto, sembra ancora un Top Gun incrociato con i Cannoni di Navarone e Star Wars. Sa ancora imbrogliare il giocatore con numerosi colpi di scena e falsi finali. E giocandoci sembrerà ancora di stare dentro una lavatrice per mezz'ora.

La storia, sostanziale per l'esperienza, aggiunge ancora un altro conflitto fittizio al canone, questa volta tra i paesi confinanti di Emmeria ed Estovakia. Una campagna di 15 missioni segue uno schema familiare di cut scene, briefing, missioni e debriefing, ma ognuna di esse aggiunge uno sfondo più distinto e metodico alle frenetiche battaglie aeree e ai bombardamenti. Un intreccio di storie di guerra, in cui la resa è efficace e il doppiaggio non lo è, costituisce il corpo dei filmati in CG, mentre il vecchio trucco di unire trasmissioni radio civili e militari durante il volo funziona bene.

Ma sono le missioni, ognuna delle quali della lunghezza standard di circa 30-40 minuti, a trarre il maggior beneficio dalla nuova economia della serie. Un nuovo 'Sistema di Operazioni Dinamico' dà al giocatore un certo numero di diverse unità di terra e aria da controllare, ognuna con il suo ruolo nel quadro globale. Barche, squadroni di elicotteri, aerei con sistema satellitare, plotoni di carriarmati e unità commando entrano tutti in gioco prima o poi, richiedendo di trasformarsi in trottole per gestire le loro richieste di supporto aereo. Non c'è una rigida sequenza di tappe e obiettivi, e nessuna impietosa tirannia del tempo o delle barre di energia, tuttavia, per cui tutto ciò è brillante. Se pensiamo al vizietto giapponese di rendere i giochi impossibili, *Ace Combat 6* è circondato da un'aura di santità.

Vista la generale avversione degli sviluppatori nei confronti dei salti generazionali (quante serie riescono a cambiare piattaforma non tradendosi?) l'arrivo di *Ace Combat* su 360 è fonte d'euforia. Sembra per la prima volta il gioco che Namco ha cercato per tanto tempo di fare. La mole esagerata della modalità online, in deathmatch solitario o di squadra che supporta fino a 16 giocatori, le missioni cooperative e le classifiche soddisfano le aspettative, con una gamma di contenuti scaricabili già sotto il nostro scrutinio. E la grafica? Se gli screenshot sono pochi, basta che vi sporgiate dalla finestra e guardiate in alto. **[8]**



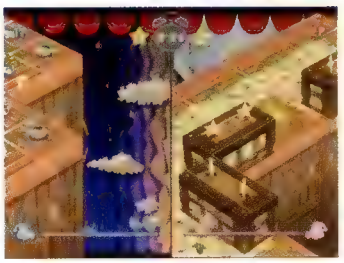
In *Ace Combat* non mancano gli scontri contro poderosi "boss aerei". Questi vi regaleranno momenti di pura esaltazione bellica.

# DEWY'S ADVENTURE

FORMATO: Wii USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: KONAMI SVILUPPO: INTERNO

Un globulo mutaforma come avatar, in un mondo inclinabile tramite controller: i paragoni tra *Dewy's Adventure* e il compagno di scuderia *Mercury Meltdown* sono inevitabili, ma all'atto pratico i due hanno poco in comune se non la premessa e la frustrazione che riescono a indurre. Nel tentativo di Konami, comunque, la natura ostinata del gioco sembra più l'effetto accidentale di un game design poco brillante piuttosto che un'acuta intuizione dello sviluppatore.

Di fatto un platform in cui si controlla l'ambiente piuttosto che il personaggio, *Dewy's Adventure* innalza il livello di interattività dei suoi simili grazie al controllo sulla temperatura del mondo di gioco. Con il D-pad si alza o abbassa il livello di calore, spesso con effetti drastici; in un istante, un banco d'erba viene coperto di neve, e delle masse d'acqua prima invalicabili si trasformano in camminamenti ghiacciati. Comunque, l'effetto sull'ambiente non è mai più drastico di quello sull'eroe del titolo: essendo un organismo basato sull'acqua, Dewy è soggetto ai capricci del ciclo acqueo, che gli permette di evaporare in una nuvola di gas inerte o formare un blocco di ghiaccio capace di spianarsi la strada attraverso gli ostacoli. Anche se certamente questa meccanica offre una sfida saltuaria (spesso basata sull'attivazione di interruttori), *Dewy's Adventure* di rado



Trattandosi di un gioco sviluppato dallo stesso team di *Elebits*, non dovrebbe sorprendere che anche *Dewy* contenga un editor di mappe simile, ma la limitata modalità online tarpa le ali alle distanze che avrebbe potuto coprire

minaccia di impiegare anche una frazione del potenziale che le regole del mondo di gioco offrono. Il cambio di stato dinamico almeno è responsabile dell'aspetto più riuscito di *Dewy*, che per ironia si colloca in un'area dove il genere è tradizionalmente più debole. Le battaglie con i boss, che riecheggiano *Zelda*, hanno senso dell'epico e richiedono agilità di pensiero per essere superate (tra gli altri un geco troppo cresciuto la cui arma principale, la sua lingua, può essere congelata al suolo con un cambio climatico al momento giusto).

Il succo del gioco rimane godibile ma deludente. I controlli sensibili e le proporzioni dei livelli mal si sposano con la telecamera fissa, amplificando inutilmente la sfida di un gioco altrimenti abbastanza leggero. **[6]**

Il modo più facile per assicurare la rigiocabilità è sparpagliare in giro oggetti da collezionare, in questo caso gli amici di Dewy. L'angolatura della telecamera e il curioso level design rendono difficile contestualizzare la loro posizione, facendone un obiettivo meno gustoso delle banane di *Monkey Ball*

# MY SIMS

FORMATO: Wii USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: EA SVILUPPO: INTERNO

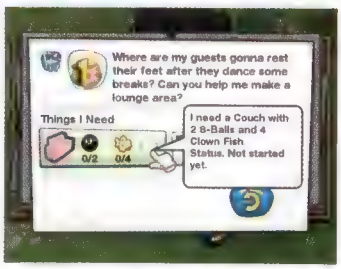
'Plasma la comunità e decidi chi verrà a viverci', recita il box sul retro della confezione di *My Sims* con uno zelo che sconfina nel dittatoriale. Questo non è *Animal Crossing*, un gioco in cui il controllo sulla città al di fuori della propria casa era limitato alle opzioni più basilari. Ci troviamo di fronte a un qualcosa dalla mentalità molto più americana, al trionfo dell'espressione di se stessi. *My Sims* mette nelle mani del giocatore la libertà di cambiare tutto ciò che desidera: l'aspetto di tutte le case e gli edifici della città, gli interni e la mobilia stessa.

Ogni struttura e ogni pezzo d'arredamento è composto da un'ampia gamma di blocchi da costruzione da manipolare utilizzando il puntatore del Remote. L'editor è, in linea di massima, un tool intuitivo e flessibile che si controlla agevolmente con un minimo di pratica. Gran parte dei mobili viene costruita tramite progetti che ci verranno donati dagli altri cittadini dopo aver eseguito particolari commissioni. Tuttavia, i progetti specificano solo la forma di base, e tolta quella si è in grado di creare con un ampio margine di libertà.

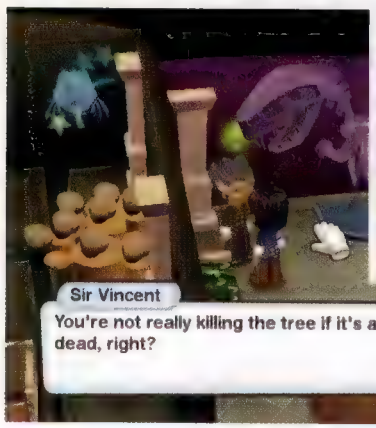
Molto tempo verrà impiegato nella ricerca di una vasta gamma di 'essenze' che forniscono vari pattern da applicare a mobili, muri e pavimenti. L''essenza' della roccia si ottiene scavando, quella delle mele verdi scuotendo gli alberi, quella del legno abbattendoli, quella della tristezza comportandosi male con gli altri, quella del pesce pagliaccio pescando, e così via. I cittadini preferiscono alcuni tipi di essenze ad altri, portando a cercare in lungo e in largo quelle più adatte.

Al di là della scelta autonoma di personalizzare il design della città, il fulcro del gameplay di *My Sims* si riduce nel portare a termine diversi compiti che richiedono di sfrecciare da un personaggio alla propria bottega (invocando nel processo la frequente e irritante apparizione della schermata di caricamento). I cittadini sono purtroppo una compagnia abbastanza anonima, una serie di stereotipi, dalle ragazze goth e i DJ alla moda ai pizzaioli italiani, che mancano del fascino naturale dei personaggi semplici di *Animal Crossing*.

La stimolazione creativa di *My Sims* riesce a far sentire propria la città, ma è solo questione di tempo perché l'interesse cominci a scemare: si è così potenti che il borgo non riesce mai a sembrare vivo e questa, forse, si potrebbe considerare una lezione per i despoti della domenica. **[6]**




**I residenti della città possono essere resi felici applicando ai propri progetti elementi di loro gusto. Il sistema incentiva l'utilizzo sfrenato e kitsch di merletti e altre diavolerie allo scopo di aumentare l'attrattiva del luogo per loro, se non per i propri occhi**



**Far favori ai cittadini più di rilievo incrementa il livello in stelle della città, spingendo nuove ondate di residenti a trasferirsi e sbloccando nuove essenze e utensili che consentono di accedere a nuove aree**

# FRESHLY-PICKED TINGLE'S ROSY RUPEELAND

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: NINTENDO SVILUPPO: VANPOOL

**I combattimenti contro i boss sono gli unici momenti di azione diretta: quello illustrato sopra, il primo, riecheggia l'ultimo gioco Vanpool con Tingle, *Tingle's Balloon Fight***

Avido, fragile, odiato, solo: non sono certo caratteristiche proprie del classico eroe Nintendo, specie se parliamo di qualcuno che più avanti lavorerà gomito a gomito con quell'icona delle umane virtù che è Link. Eppure eccolo qui, gli occhi porcini fuori dalle orbite e le mani tese ad afferrare una perla. O un paio di rupie. O un po' di muschio. Tingle non è schizzinoso.

In luce del sublime *Phantom Hourglass*, tuttavia, i due eroi sembrano separati da un oceano. Il mondo cartoon di Tingle è realizzato completamente in uno dei 2D migliori visti su DS, mentre l'accoppiata di movimenti via D-pad e interazioni tramite stilo è assai scomoda, e i combattimenti si limitano a baruffe incontrollabili in cui Tingle si azzuffa con i nemici generando una nuvoletta stile Hanna & Barbera, mentre si osservano i suoi fondi, cioè la sua vita, decrescere a velocità allarmante. Vanpool, come Suzak in *Wario: Master of Disguise*, crede a torto che le meccaniche impacciate facciano parte del fascino buffonesco del protagonista.

Ma dove Suzak compì l'errore di togliere a Wario la sua individualità rispetto al rivale Mario, Vanpool trae lo humor e il fascino di *Freshly-Picked* proprio dal costringere Tingle negli stivali di Link, mostrando in cosa i due personaggi differiscono. E così, invece di iniziare con un ragazzo semplice a cui viene richiesto di salvare il mondo, l'avventura si apre su un single trentacinquenne che ozia in pantofole a casa sua. E quando ci si avvicina a un rude guerriero per avere assistenza nella risoluzione dei dungeon non ci si aspetti la classica quest basata sul ritrovamento di un oggetto, ma una brutale richiesta di cacciar fuori i soldi. Certo non mancano i difetti, in *Freshly-Picked*: l'unico punto di salvataggio, situato nella casa di Tingle, risulta scomodo e spezza spesso il ritmo, così come la frequente esigenza di raccogliere oggetti e cucinare meccanicamente ricette da rivendere per aumentare il gruzzolo.

Così si dispiega l'avventura più grottesca mai apparsa sugli schermi del DS, dove l'obiettivo non è detronizzare un Signore del Male ma farsi massaggiare le spalle da procaci ragazze nella favoleggiata Rupilandia, i combattimenti coi boss si concludono con il frenetico arraffo di schegge di rupie e gli unici jingle di vittoria che ascolterete saranno quelli provenienti dalla radio di un uomo che avete pagato perché fosse vostro amico. Pochi titoli sono malati, pungenti eppure imperfetti come *Tingle's Rosy Rupeeland*. **[6]**

# SINKING ISLAND

FORMATO: PC USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: BLUE LABEL ENTERTAINMENT SVILUPPO: WHITE BIRDS

Il PPA (Personal Police Assistant), estremamente funzionale e dall'utilizzo comodo e intuitivo, si trova esteticamente a metà tra l'eleganza sfoggiata da certi elementi e la sciatteria di altri. La discontinuità visiva può diventare fonte di rammarico

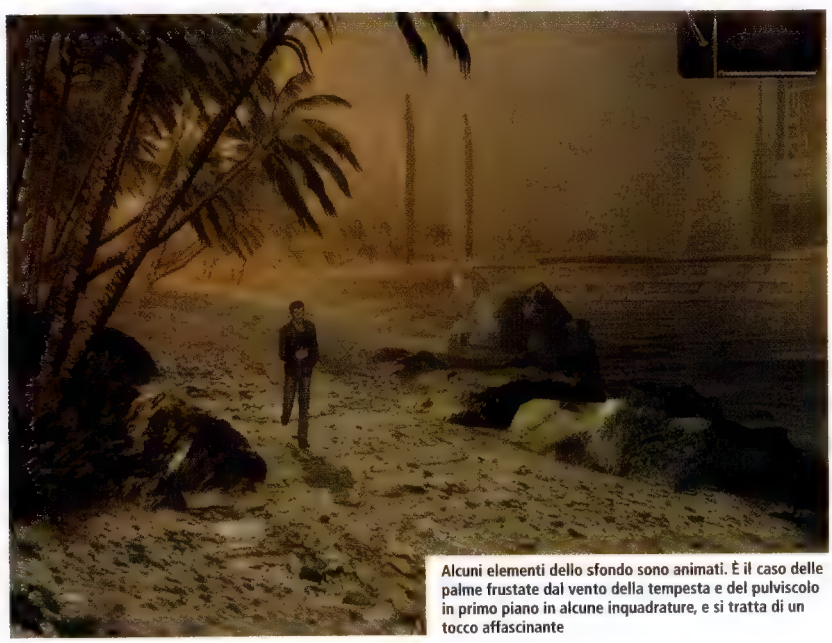
"Un'indagine di Jack Norm", recita la copertina del nuovo gioco di Benoît Sokal, come se si trattasse di un libro giallo d'altri tempi. *Sinking Island* è in molti riguardi un inno al rètro, nel bene e nel male: appartiene a un genere dalle antiche radici rimasto pressoché identico a se stesso col passare degli anni, spostandosi sempre più nelle retrovie della scena videoludica, e, su un altro piano, l'imponente torre che si erge tra i palmenti di un'isola delle Maldive, ove il mistero dell'omicidio di un magnate del luogo si consuma, prende vita in un intrico squisito di certosine ceselliature art dèco che riportano alla mente l'immenso *BioShock* e si uniscono curiosamente, ma in modo interessante, alle tradizioni dei nativi. Dove l'ancorarsi al passato è una colpevole mancanza da parte degli sviluppatori, invece, è nella trascuratezza con cui volti e personaggi sono stati realizzati e poi animati.

Se infatti da un lato il lavoro di caratterizzazione svolto sul protagonista e sui dieci sospetti dell'isola ha il delizioso sapore della detective story classica, plastificare in sede di modellazione i tratti somatici rendendoli falsi e leccati come quelli di bambole di cera allontana il giocatore dal raggiungimento del coinvolgimento visivo richiesto da ogni buona avventura grafica. Non solo, ma il pessimo sincronismo del labiale rende vano l'utilizzo di dialoghi completamente doppiati, con convinzione peraltro altalenante, per avvicinare l'esperienza alle opere cinematografiche, volontà resa ancor più evidente dall'utilizzo di efficaci campi e controcampi nei dialoghi coi personaggi. Peggio ancora, la discutibile resa dei modelli umani stride tristemente con gli sfondi renderizzati (e comprensivi di elementi animati), che in più di un caso offrono un livello di dettaglio e di cura di design davvero vivificante.

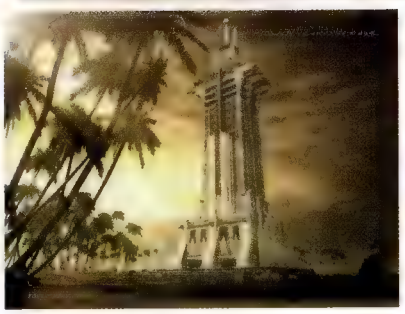
Per chi non fosse interessato a simili questioni o le ritenesse di secondaria importanza rispetto al gameplay, la buona notizia è che l'avventura è perfettamente godibile. Il cursore punta e clicca cambia in base al contesto, scegliendo comodamente per il giocatore l'azione da compiere su una data superficie: potrebbe sembrare una semplificazione eccessiva, ma non quando il fulcro del gioco è decisamente incentrato su altri elementi. Nel caso di *Sinking Island*, tale sintesi serve a dare maggior risalto alle dinamiche del giallo e alla pratica interfaccia PPA, un menu composto da diverse sezioni in cui vengono automaticamente annotati tutti gli indizi necessari a risolvere il caso: prove a carico e a discolpa, testimonianze, oggetti d'interesse, documenti scritti con minuzia e fotografie scattate sulla scena del delitto. Un puzzle, che simboleggia efficacemente il progressivo districarsi del mistero, rappresenta i diversi obiettivi, il cui completamento passa per l'accumulo e la 'ricomposizione', in un'apposita schermata, degli indizi necessari.

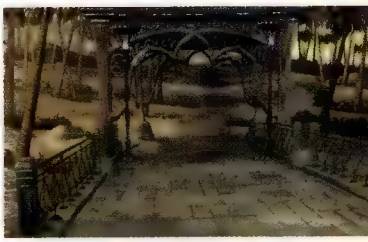
Un'unica fonte di perplessità permane nel rapporto tra rumore di fondo e sostanza durante l'esplorazione degli ambienti: tante, troppe locazioni sono semplicemente punti di passaggio del tutto privi di utilità, e ciò è innegabilmente un difetto in un genere che dovrebbe fare della concisione una missione di vita, cosa che d'altronde accadeva nei vecchi esponenti del genere, dove il numero limitato di schermate, oltre a essere dovuto agli ovvi motivi tecnici, serviva a concentrare l'azione spostando l'attenzione sulla risoluzione degli enigmi.

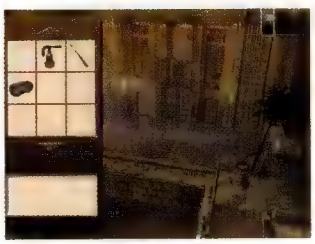
La freschezza delle meccaniche legate al PPA e la soddisfazione che esse garantiscono, oltre alla trama e all'atmosfera affascinanti, rendono comunque l'esperienza valida, soprattutto se il digiuno da adventure è arrivato a un punto critico. **[7]**



Alcuni elementi dello sfondo sono animati. È il caso delle palme frustate dal vento della tempesta e del pulviscolo in primo piano in alcune inquadrature, e si tratta di un tocco affascinante

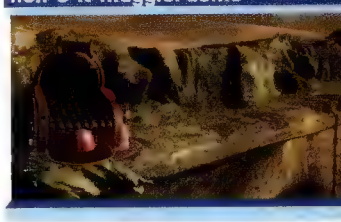






Tramite l'icona della cerniera si accede all'inventario. Basta il tasto sinistro del mouse per trarne gli oggetti, e quello destro per chiuderlo

## Il colpevole non è il maggiordomo

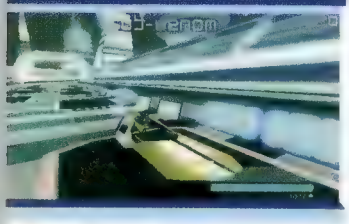


Fra le volute art nouveau si nasconde una trama fatta di intrecci familiari, veleni e contaminazioni di paradisi esotici da parte della cultura occidentale. Walter Jones, eccentrico miliardario costretto sulla sedia a rotelle, pare essere stato spinto giù da un dirupo durante una lite. Nella sua pelle è conficcata un'unghia femminile, ma le scoperte a cui conduce la prima ora di gioco, per quanto apparentemente risolutive, celano un quadro ben più complesso: ve ne accorgerete dalla quantità semplicemente impressionante di indizi richiesti per completare il secondo tassello del puzzle. Non si tratta certo di uno schema inusuale per un giallo, ma la metodica è ciò che lo rende interessante.

# WIPEOUT PULSE

FORMATO: PSP USCITA: 26 OTTOBRE (DISPONIBILE)
PUBLISHER: SCEE SVILUPPO: STUDIO LIVERPOOL

## Gioco, Rete, match



**L'online è perfettamente integrato in *Pulse*, anche se non ancora disponibile al momento di andare in stampa. Le livree della nave possono essere disegnate sul sito e scaricate nel gioco, e il gioco stesso supporta gare online, oltre allo scambio di griglie di eventi e record di giri di pista. Inoltre è integrato l'accesso al sito wipeoutpulse.com, che è una versione decisamente più sofisticata di quello di *Pure*, e offre contenuti scaricabili (sono già stati promessi quattro pacchetti). Saremmo felici di ritrovare la stessa creatività presente nei pacchetti di *Pure*.**

In qualità di uno dei giochi di lancio della PlayStation portatile, *Wipeout Pure* ha svolto un ruolo di enorme importanza nel dimostrare la sua potenza di elaborazione, le brillanti virtù del suo schermo e la rinvigorente sorpresa dei nuovi contenuti scaricabili. Avendo solo se stesso da mettere alla prova, si potrebbe pensare che *Pulse* abbia di fronte a sé una battaglia meno dura, ma essendo un aggiornamento di una serie vecchia 12 anni, spesso si ha l'impressione che SCEE Liverpool stia grattando il fondo del barile per mettere insieme idee che mantengano la serie fresca.

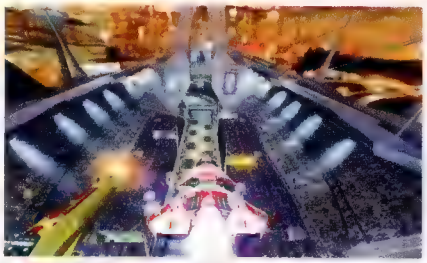
Il che non significa che *Pulse* offra qualcosa di meno di un'esperienza racing di alta qualità. Fondamentalmente le corse sono le stesse di sempre, nonostante lo schema dei comandi sia stato leggermente rinforzato dai tempi di *Pure*: le 12 navi di *Pulse* sono ancora un po' più briose, i percorsi più tortuosi e la vecchia, nonché lenta, classe Vector è stata eliminata. Un altro cambiamento benvenuto è la mag-strip, un'area del tracciato alla quale la vostra nave s'incolla e che rende possibili eccitanti sezioni piene di scossoni, oltre a percorsi incredibilmente vertiginosi come Metropia.

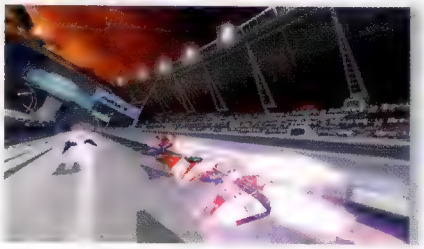
Tuttavia ritorna intatta la possibilità di riciclare le armi raccolte per rinforzare lo scudo, oltre al movimento laterale e al boost, inoltre la velocità della classe Phantom è impressionante come sempre.

È nuova anche la grafica, che è perfino più morbida, brillante e definita di quella di *Pure*. Sia in movimento che nella modalità Foto (una versione semplificata di quella di *PGR*), *Pulse* non smette mai di essere splendidamente realizzato e perfetto nel suo genere. L'architettura a bordo pista e i dettagli sono vari, creativi e ricchi di personalità, assicurando che ogni tracciato sia memorabile, dall'incrocio tra art dèco e futurismo di De Konstruct alle ambientazioni bucoliche, contaminate da paesaggi industriali, di Talon's Junction. In effetti, ogni corsa è preceduta da un volo di ricognizione del tracciato, che evidenzia i punti salienti del panorama ed è accompagnata da una voce fuori campo che ne spiega l'ambientazione e la storia. Anche l'audio è stato rifinito: ora si sente un ronzio quando vengono applicati gli aerofreni, senza contare le atmosfere sonore specifiche per le diverse location.

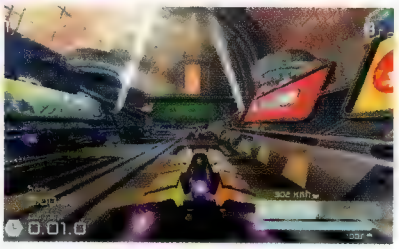
Prima di sperimentare tutto questo, naturalmente, avrete navigato nell'attraente nuova versione del menu di *Pulse*. Qui l'innovazione principale è evidente: l'introduzione di una modalità campagna composta da una 'griglia' di eventi diversi. Se si ottengono abbastanza punti in ogni griglia, partecipando agli eventi desiderati, si aprirà quella successiva. Si tratta di una sorta di liberazione dal compito, presente in *Pure*, di sbloccare tutte le piste e le classi di velocità. Tuttavia, ci sono molti eventi: 235 per la precisione, distribuiti su 16 griglie. Per i cacciatori di medaglie ossessivo-compulsivi, la modalità campagna rappresenta una sfida improba, non tanto in termini di difficoltà quanto di tempo ed energia.

Il problema è che le innovazioni di *Pulse* si basano direttamente sulla sua eccellente presentazione. Una volta che sarà scemato l'interesse iniziale per la nuova, luccicante schermata delle statistiche, o per la condivisione di griglie fatte in casa con gli altri giocatori, il tutto si riduce alla sistematica partecipazione alle varie corse, una dopo l'altra. Certo, si tratta di un'ulteriore eccellente versione di *Wipeout*, ma al di là della confezione c'è poco di nuovo. **[7]**

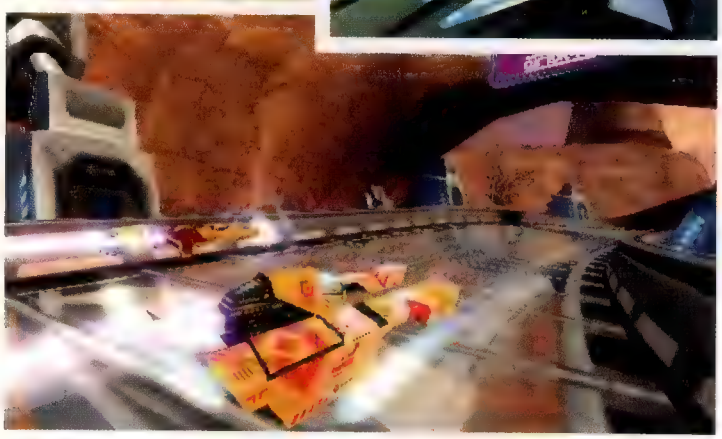




**Amphiseum presenta un salto incredibilmente alto (sopra), e altre piste hanno giri della morte resi possibili dalla mag-strip. Il risultato è un insieme di tracciati più spettacolare, che è un piacere percorrere in ognuna delle quattro classi di velocità di *Pulse***



**Ancora una volta ritorna Zona, la modalità in cui la velocità aumenta automaticamente e gradualmente e l'obiettivo è sopravvivere il più a lungo possibile. Ancora una volta presenta uno stile visivo astratto, ma è ristretta alle 12 piste principali del gioco invece di comprendere anche quelle extra come in *Pure***



***Pulse* introduce una nuova modalità di gioco, Speed Lap, in cui i giocatori hanno sette giri per battere un certo tempo. Il ritorno della Eliminator dev'essere applaudito per il suo caotico contrasto con la purezza di altre modalità**

Quasi tutta la grafica di *Jericho* è dominata da toni rossi e grigi. Alcune strutture architettoniche, ad ogni modo, sono impressionanti e spingono a chiedersi cosa avrebbero potuto realizzare i designer con una palette più ampia

# CLIVE BARKER'S JERICHO

FORMATO: 360, PC, PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: CODEMASTERS SVILUPPO: MERCURYSTEAM ENTERTAINMENT

Rispetto alle recenti e decise prese di posizione in difesa delle credenziali artistiche dei videogiochi, Clive Barker ha sistematicamente programmato la propria disfatta. *Jericho*, uno shooter horror di squadra realizzato seguendo le precise istruzioni dello stesso Barker, verrà ovviamente passato sotto esame da tutti i detrattori di videogiochi appartenenti alla stampa mainstream, che rimarranno senza dubbio estasiati dal fatto che il gioco contribuisce ben poco a rafforzare l'integrità del medium in questione.

*Jericho* segue l'azione della squadra che dà il titolo al gioco, formata da un gruppo di soldati sensitivi e appassionati dello stile leather-clad, impegnata nel tentativo di riempire una voragine che minaccia di rigurgitare una tremenda essenza malefica, ridicola scusa rimediata da Barker per inondare il giocatore di corpi nudi, fiumi di sangue, escrementi, nazisti psicopatici e sadomasochisti, nonché di un pizzico di misoginia.

Ma, nonostante i brandelli volanti di carne, sembra difficile che tutto questo susciti gli effetti immaginati da Barker: l'orrore, com'è facilmente intuibile, nasce dal confronto con il quotidiano. Pinhead di *Hellraiser* terrorizzava proprio per la sua intrusione nel mondo reale, in una famiglia normale. Qui, l'unico contatto con la realtà è costituito da questo gruppo di buzzurri che mettono su la squadra di *Jericho* e, come c'era da aspettarsi, l'effetto shock del gioco è annullato da un denso e interminabile grumo di sangue.

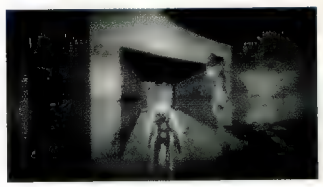
Può capitare che, piuttosto che aiutarle, vi troviate ad ammirare gli spruzzi di sangue di alcune creazioni di Barker (verrete colpiti da bambini sbudellati che precipitano al suolo, mentre la vostra attenzione sarà conquistata da vene tentacolari volanti), ma risulta scarsa la varietà di questo tipo di divertimenti. Ecco il vero problema di *Jericho*, che si dirama dietro il suo stile banale: al centro del gioco c'è uno shooter di squadra che ha buone premesse per funzionare, ma le cui ambizioni vengono intralciate da una performance di combattimento ripetitiva e priva di immaginazione. Un'opportunità mancata, dal momento che la squadra di *Jericho* è un'ottima trovata dal punto di vista tattico, composta da sei personaggi ciascuno con proprie specifiche abilità, tra le quali potrete di volta in volta scegliere a seconda delle esigenze. Delgado, abilissimo con la mitragliatrice, è in grado di scatenare un vero e proprio inferno di fuoco, perfetto per fare piazza pulita degli avversari. Black ha la capacità di guidare i propri colpi con la telecinesi. Church può lanciare incantesimi mortali, ammassando i nemici prima di falciarli con un colpo di katana. Mentre i rimanenti membri della squadra sono semplicemente di supporto, le specialità di questi tre ruoli primari (il fuoco pesante, la mira da cecchino e lo scontro corpo a corpo) aggiungono una buona dose di varietà all'interno dei combattimenti.

Un'idea poco sfruttata, ad ogni modo, viste le tante battaglie che consistono in una semplice resistenza contro orde di nemici che avete affrontato tante altre volte. Nonostante *Jericho* non abbia un gameplay totalmente banale, è certamente poco ambizioso. L'incapacità del gioco di focalizzare l'attenzione sulle dinamiche della squadra finisce per renderlo un semplice sparatutto dove conta solo il numero di nemici abbattuti, e la sua attrattiva è ancor più ridotta dal fatto che, là dove Barker ha un evidente gusto per il grottesco, questo è l'unico aspetto su cui fa leva *Jericho*. Un argomento poco convincente per affermare le potenzialità del videogioco, in fin dei conti. **[5]**

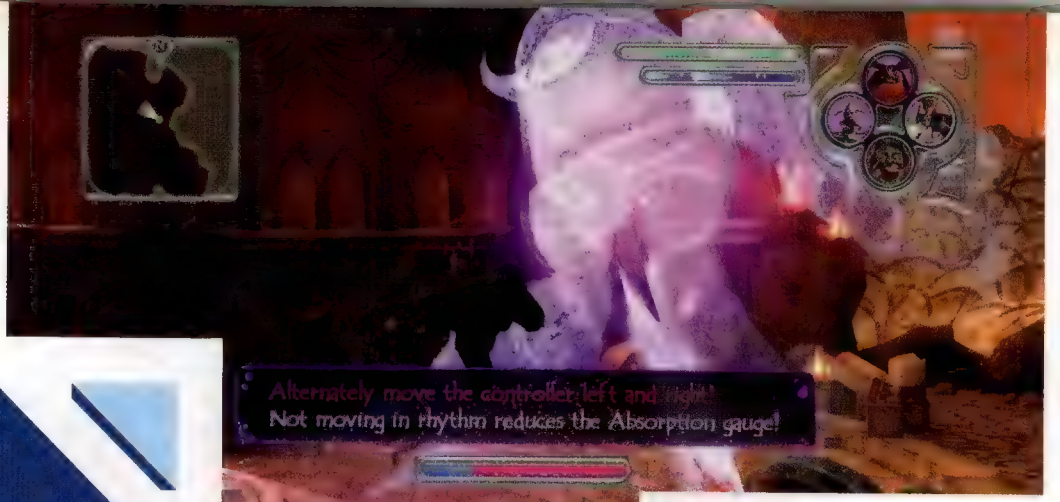
Alcune battaglie richiedono l'uso di espedienti tattici che spesso consistono in semplici ammortizzatori dei danni. In questo caso l'avversario può essere sconfitto rimanendo semplicemente fermi e scaricandogli in pancia la mitragliatrice

## Troppo sesso e niente psicologia?

**Billie Church, magica combattente ninja di Dixieland con dei pettorali notevoli e una passione per il fetish, ha l'abitudine di prendere in giro i nemici con la battuta: "Sei buono soltanto per essere preso a calci nel sedere da una ragazza". Delgado ci scherza su, quando la lesbica Black viene posseduta da uno spirito, prima volta in cui un uomo entra dentro di lei; mentre alcuni nemici hanno punti deboli legati ai propri attributi sessuali, che avete ovviamente l'obiettivo di attaccare. Come per tutti i lavori di Barker, lasciano non poco perplessi gli aspetti violenti legati al sesso e al sadomaso presenti anche in questo gioco;**



Nonostante si abbia a disposizione una grande varietà di opzioni di combattimento, molte delle speciali abilità della squadra possono essere utilizzate solo in alcune situazioni in cui l'ambiente risulta ricettivo. Per esempio, Jones può utilizzare la sua proiezione astrale per tirare le leve, ma questo è l'unico uso che può fare della sua abilità




L'uso del Sixaxis per strappare o sconfiggere la 'id' del Folk è un trucchetto che finisce per annoiare con una velocità sorprendente, in parte a causa della ripetitività, ma soprattutto per l'imprecisione con cui sono spesso percepiti i movimenti

# FOLKLORE

FORMATO: PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SCEE SVILUPPO: GAME REPUBLIC

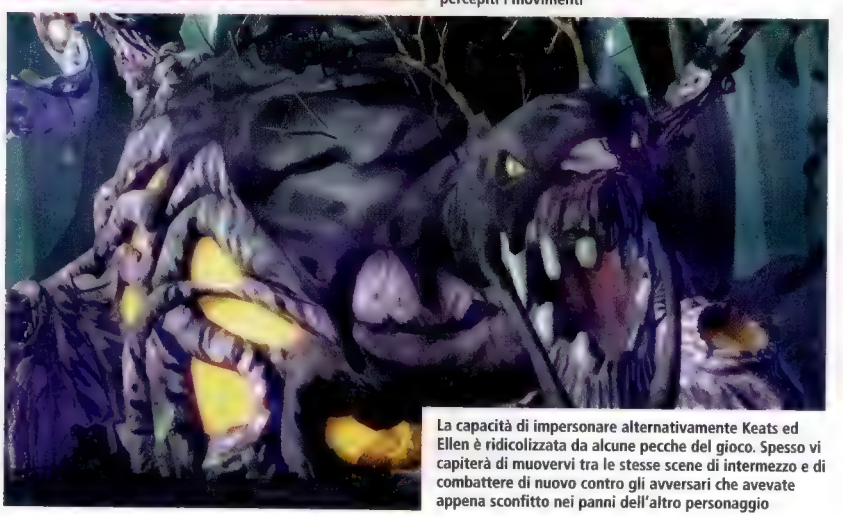
## Opportunità mancate

**Dietro la narrazione per certi versi appena abbozzata di *Folklore* sembrano aleggiare alcuni spunti profondi e interessanti. Nonostante le Fate siano uno sciame di allegri esserini pronti ad aiutarvi, è difficile, per esempio, scacciare il sospetto che vogliano manipolarvi per i loro propri interessi. Una battaglia imperversa nel mondo dell'aldilà: le Fate vorrebbero ricreare un paradiso aperto alla conoscenza e alla comprensione da parte degli esseri umani, mentre la misteriosa figura di Livane vorrebbe impedire il contatto tra i due mondi, convinta che solo attraverso la paura della morte l'umanità sia spinta ad agire per il proprio bene. Sfortunatamente il gioco non dà possibilità di esplorare queste affascinanti alleanze quanto sarebbe necessario.**

Il viaggio soprannaturale di *Folklore*, dall'imponente splendore di una isoletta irlandese alle visioni grondanti follia del mondo dell'oltretomba, lo rende uno dei titoli più immaginifici dell'anno. Con la partecipazione di Yoshiki Okamoto, lo stimato produttore di *Devil May Cry* e *Resident Evil*, il gioco è chiaramente uno dei più probabili successi della PS3. Tuttavia, così come con le altre esclusive a lungo attese di Sony, *Lair* e *Heavenly Sword*, *Folklore* si presta anche a una quantità di critiche e la sua visione romantica finisce per svanire in una manciata di polvere magica.

*Folklore* permette di impersonare due protagonisti e di passare dall'uno all'altro, seguendo due trame solo all'apparenza distinte e indipendenti tra loro. Keats, il cinico reporter di una rivista dell'occulto, si ritrova nel villaggio di Doolin dopo aver ricevuto una strana telefonata. Qui incontra Ellen, una ragazza con problemi psichici in cerca della madre scomparsa. Nel villaggio i due scoprono omicidi e complotti e, continuamente in bilico tra la terra dei vivi e quella dei morti, indagano sui misteri che li circondano.

L'azione del gioco non è propriamente all'altezza di un concept come questo, e il tempo trascorre tra una totale esposizione al nemico nelle sequenze del villaggio e striscianti appostamenti nel mondo dell'aldilà. Il gameplay, anche se sull'isola permette di vagabondare liberamente, non offre mai la possibilità di raggiungere più di un obiettivo per volta, rendendo così l'avventura tremendamente lineare. Questo problema richiama quello di *Hotel Dusk: Room 215*, che soffoca le potenzialità del gioco con delle missioni troppo limitanti. E sebbene *Folklore* evochi un'atmosfera coinvolgente, si ha spesso l'impressione che il ruolo del giocatore sia semplicemente quello di muoversi tra una scena di intermezzo e l'altra. Non avrete neanche la possibilità di accelerare l'azione: se risolverete un enigma prima dei personaggi, dovrete comunque aspettare che i due ne discutano ampiamente nei minimi dettagli, e solo dopo vi sarà chiaro il nuovo obiettivo. I dialoghi, poi, hanno uno stile da comic strip ma, a differenza di quelli di *Hotel Dusk*, senza la possibilità di riscattarsi con una buona sceneggiatura. Stranamente, la terra dei morti offre maggiore libertà d'azione. I regni dell'aldilà sono basati ciascuno su una differente visione della morte, e popolati da violente creature conosciute come Folk. La varietà e l'ingenuità con cui sono realizzati dal punto di vista grafico sono fra le principali note positive del gioco, e l'idea alla base degli scontri è alquanto originale: una volta sconfitto un Folk, potrete assumere la sua 'id' e assorbirne le tecniche d'attacco. Alcuni Folk sono addirittura più esposti a particolari modalità di aggressione, che vanno potenziandosi man mano che vengono collezionate.



La capacità di impersonare alternativamente Keats ed Ellen è ridicolizzata da alcune pecche del gioco. Spesso vi capiterà di muovervi tra le stesse scene di intermezzo e di combattere di nuovo contro gli avversari che avevate appena sconfitto nei panni dell'altro personaggio

Per la maggior parte del tempo, comunque, il combattimento consiste semplicemente nel circondare l'avversario e fare fuoco premendo un pulsante. E sarete spesso costretti a colpire i Folk per un tempo molto più lungo di quello che effettivamente vi occorrerebbe per proclamarvi perfetti tiratori. Il combattimento offre poi alcuni sviluppi tattici, ma, nonostante ciò, continua a voler far apparire come difficili passaggi che sono semplicemente ripetitivi.

Le oscure e allucinate visioni di *Folklore* non possono certo mascherare tutto il potenziale lasciato irrealizzato all'interno di questo gioco. E i combattimenti, solo a tratti interessanti, non bastano a trascinare avanti la storia o i suoi lenti e incespicanti stratagemmi narrativi. **[5]**

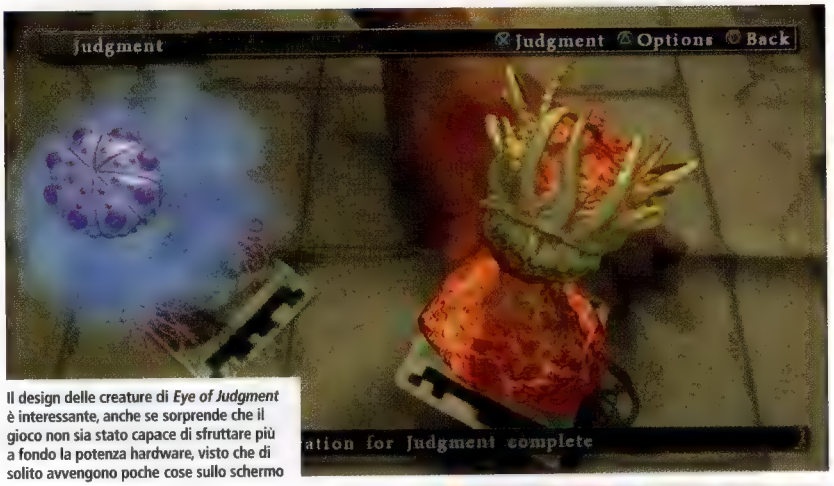
Forse, prima ancora che dal suo straordinario impatto grafico, l'atmosfera di *Folklore* è spesso determinata dalla stessa colonna sonora. Il motivo di sottofondo durante l'esplorazione dell'isola è particolarmente efficace, richiamando alla mente i film noir

# THE EYE OF JUDGMENT

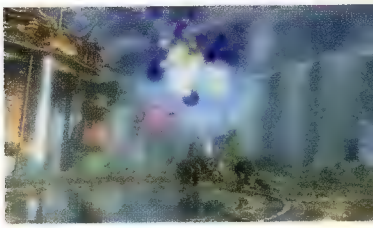
FORMATO: PS3 USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: SCEE SVILUPPO: INTERNO

Se un tempo i videogiochi erano debitori ai loro antenati da tavolo, è ormai chiaro che da allora il potenziale dell'entertainment digitale si è espanso, non ultimo perché ha dato un taglio ai materiali fisici e alle relative limitazioni. Recenti conversioni al mezzo digitale come quelle dei giochi da tavolo I Coloni di Catan e Carcassonne hanno giovato dell'installazione facile e del calcolo del punteggio, pur conservando l'originale complessità. *The Eye of Judgment*, strano ibrido tra un card game strategico e un videogioco, al confronto è il compromesso più debole, perché impone una macchinosa installazione fisica e una superflua mediazione digitale che poco contribuisce ad aumentare la fluidità del gameplay.

Inscatolato assieme a un PlayStation Eye e uno starter pack di 30 carte, il gioco dietro a *The Eye of Judgment* non è del tutto privo di una sfida interessante, nonostante la giovane fascia d'età a cui è chiaramente rivolto. In una miscela diluita di Top Trumps e scacchi, sulle note di una colonna sonora trash rock, i giocatori piazzano una carta a turno, con lo scopo di occupare sei spazi su di una griglia tre per tre. Non appena si piazzano le carte, l'Eye legge dei simboli simili a codici a barre e visualizza sullo schermo la creatura o l'incantesimo indicato. Le carte 'attaccheranno' automaticamente le altre carte, al che lo schermo passerà dal tavolo di gioco a una breve sequenza di battaglia.

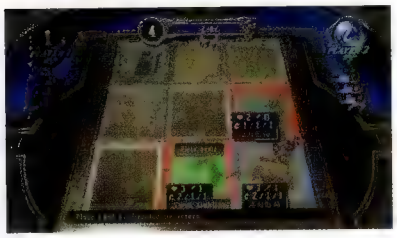



**Il design delle creature di *Eye of Judgment* è interessante, anche se sorprende che il gioco non sia stato capace di sfruttare più a fondo la potenza hardware, visto che di solito avvengono poche cose sullo schermo**

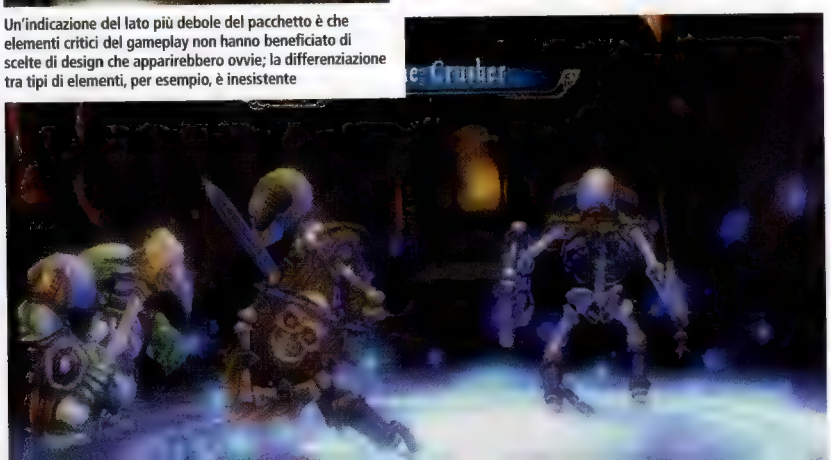


**Nell'era dell'animazione procedurale speriamo di essere scusati se chiediamo di più dalle sequenze di combattimento di *Eye of Judgment*, specie dal momento che sono un aspetto focale del titolo**

Una tale resa virtuale ha ben poca utilità: i risultati non sono difficili da calcolare (è questione di sottrarre punti attacco da punti difesa) e le animazioni stesse sono zoppicanti e falliscono nell'instaurare un collegamento tra i combattenti; eppure, per quanto sembri strano, è questo il suo unico punto di interesse. In altri casi l'interfaccia visiva non aiuta molto i giocatori e rallenta la partita mentre si aspetta che elabori dati già evidenti al giocatore come vittoria, sconfitta e noia.



**Un'indicazione del lato più debole del pacchetto è che elementi critici del gameplay non hanno beneficiato di scelte di design che apparirebbero ovvie; la differenziazione tra tipi di elementi, per esempio, è inesistente**



Anche l'implementazione stessa dell'Eye è goffa. Per far funzionare correttamente il gioco bisogna allineare il tabellone alla camera in modo che l'obiettivo a schermo centri la superficie della griglia: una complicazione ingiustificabile, dato che questa è la *raison d'être* del gioco. Comandi che ci si aspetterebbe vadano eseguiti via telecamera, come selezionare le diverse caselle sulla griglia, hanno invece bisogno del D-Pad, ed è facile che quando si agita una carta "cancella mossa" di fronte all'Eye il gioco sia indotto a pensare che si voglia riavviare.

*The Eye of Judgment* non si giustifica in nessuno dei due media in cui si muove così poco a suo agio. Le nozioni del gameplay di base non sono senza merito ma, semplicemente come card game strategico, non riesce mai a convincere i giocatori di essere profondo quanto predecessori come Magic o persino il bridge, un gioco che quantomeno non ha bisogno del costante e costoso acquisto di nuove bustine di carte. **[4]**

## Fair play

**Il gioco contiene una serie di maldestri video tutorial che hanno lo scopo di introdurre il giocatore alle regole base; non ce ne sono molti, e la scelta di renderli non interattivi quando molti altri giochi riescono a integrarli all'interno del gioco è spiazzante. Ancora più irritante è la maniera in cui sono realizzati: il tono della voce guida scade in un bizzarro ibrido tra il Guardiano della Cripta e un istruttore di yoga. Almeno, comunque, incentiva le buone maniere: l'etichetta di *Eye of Judgment* richiede una stretta i mano prima che inizi il gioco. Proprio così.**

# TIME EXTEND

## STREET FIGHTER III: THIRD STRIKE

FORMATO: **COIN 'OP (CPS3), DREAMCAST, XBOX**
PUBLISHER: **CAPCOM**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
ANNO DI USCITA: **1999**

**L'ultimo (ma non ancora per molto) *Street Fighter* della serie principale, dal punto di vista delle sfide tra giocatori, è quanto di meglio la serie abbia offerto. La leggenda scaturì da un mitologico combattimento durante un torneo...**

Quella che stiamo per raccontarvi è una delle scene più famose e riviste della storia del videogioco agonistico. Non è solo quel tipo di colpo di scena alla Rocky che fa battere il cuore e resta impresso a fuoco nella memoria quando visto negli sport giocati al più alto livello, ma anche una battaglia parzialmente responsabile del rinnovamento dell'interesse verso il gioco in cui ha avuto luogo. In 57 brevi secondi, gli esperti di *Street Fighter III: Third Strike* Daigo Umehara e Justin Wong dimostrarono, più eloquentemente di quanto si potrebbe mai fare a parole, cosa esattamente renda questo gioco il re dei picchiaduro 2D agonistici.

Nel 2004, l'Evolution, il torneo di picchiaduro più grande e prestigioso degli USA (quest'anno sponsorizzato da Toyota e Capcom e dotato di un montepremi totale di 90.000 dollari), si tenne alla Cal Poly University della California del Sud. Circa 700 dei migliori giocatori agonistici di picchiaduro della nazione si riunirono per combattere in nove diversi giochi, dai classici 2D come *Super Street Fighter II Turbo* all'ultima iterazione di *Virtua Fighter*. Gli spettatori accorsero ad assistere all'incoronazione degli eroi di una delle scene più competitive e impegnate del mondo dei videogiochi.

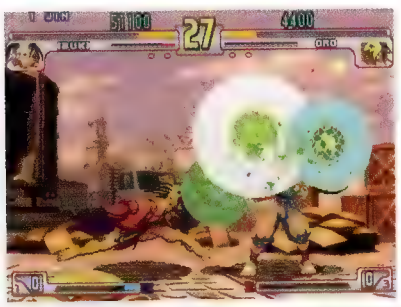
Quell'anno *Street Fighter III: Third Strike* faceva parte della rosa dei titoli. Il gioco, terza e ultima versione di *Street Fighter III*, era stato in precedenza abbandonato dall'evento a causa della discesa verticale del numero di partecipanti al torneo. La sua reintroduzione si deve a un piccolo ma devoto gruppo di appassionati, i quali insistevano che la profondità e la complessità del gioco lo rendessero l'ideale per un torneo. In particolare l'introduzione del sistema delle parate, con cui i giocatori possono sottrarsi agli attacchi degli avversari premendo avanti nel momento esatto dell'impatto, tanto in aria quanto a terra, permette il dipanarsi di scontri incredibilmente aperti ed emozionanti tra giocatori esperti.

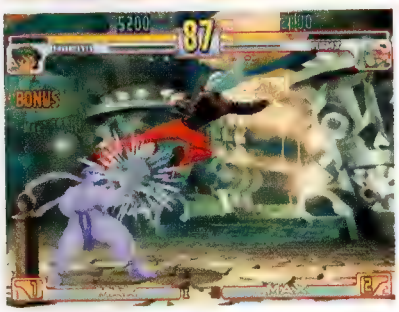
**La profondità e la complessità del gioco lo rendono ideale per un torneo, in particolare l'introduzione del sistema delle parate**

Di conseguenza, un pubblico numeroso e chiassoso era presente per la finale dei due eliminati, un match tra il newyorkese Wong e la medaglia di bronzo dell'anno passato, il tokyense Umehara. Ancora oggi, guardare il footage della gara (che ha totalizzato più di un milione di visite sul solo YouTube) è ipnotizzante. I due uomini si siedono per combattere, e un velo di silenzio cala sulla sala oscurata. Banchi di monitor si stendono da una parte all'altra della congrega mentre tutti gli occhi si puntano sul Ken di Daigo, che indossa un karategi bianco e comincia a sfrecciare avanti e indietro senza risparmiare un colpo alla Chun-Li di Wong, un personaggio reintegrato in *Street Fighter III* proprio con *Third Strike*.

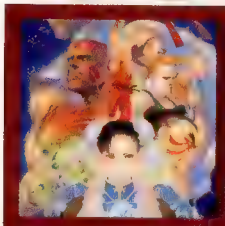
Daigo si guadagna abilmente il primo dei tre round, prevalendo sull'approccio a tartaruga di Wong con un ultimo Shoryuken che strappa scroscianti applausi alla platea. In risposta, Wong conquista il secondo round senza cerimonie e per i primi 30 secondi del terzo e ultimo round domina, riducendo la barra della salute di Ken a poco più di una piccola tacca.

"Un raro momento di rabbia di Daigo", afferma il commentatore quando il





**Il sistema delle Super Art è un'invenzione convenzionale per cui tanto gli attacchi che infliggono danno quanto quelli che non vanno a segno consentono di accrescere l'indicatore per le mosse speciali**



## PALLE BONUS

La modalità single player di *Third Strike* presenta due bonus stage a seguito del completamento del terzo e del sesto match: 'Crush the Car' e 'Parry the Ball'.

Il primo suonerà sicuramente familiare ai giocatori di *Street Fighter II*, con il classico bonus stage in cui occorreva distruggere un SUV entro il tempo limite. Le uniche differenze in questo caso sono la non necessità di passare da un lato all'altro della macchina per distruggerla e la possibilità di usare le Super Art per velocizzare il procedimento.

Il 'Parry the Ball', invece, richiede di parare 20 palle da basket che vengono lanciate da Sean, ed è un utile strumento per affinare la propria tecnica.

giapponese cambia tattica a metà partita assumendo un approccio aggressivo che la folla, tra 'ooh' e 'aah' attutiti, interpreta come un segno di disperazione. I due inclinano gli stick avanti e indietro ammiccandosi, sfidando l'altro a lanciarsi in una mossa speciale. Il sistema delle parate di *Street Fighter III* permette rovesciamenti repentini delle sorti di un match. Là dove i semplici blocchi di *Street Fighter* lasciano il giocatore inerme per un attimo, non c'è una simile penalità per una parata andata a segno. Qui il giocatore può immediatamente lanciarsi in una qualsiasi mossa, creando un sistema incredibilmente aperto se confrontato, ad esempio, con *Virtua Fighter* o *Tekken*, in cui mosse simili servono da trampolino per attacchi predefiniti.

Ciò non toglie che, con Daigo in una situazione tanto grave, a molti spettatori sembri solo questione di tempo perché

Il taunt non serve solo a far scena. Ognuno di essi prevede un beneficio extra se eseguito con successo: quello di Ryu accorcia la barra dello stordimento, mentre quello di Q aumenta la stamina

**Sette calci con la gamba sinistra e Chun-Li cambia punto d'appoggio. Altri sette calci con la gamba destra, tutti parati impeccabilmente, e il pubblico si alza in piedi**

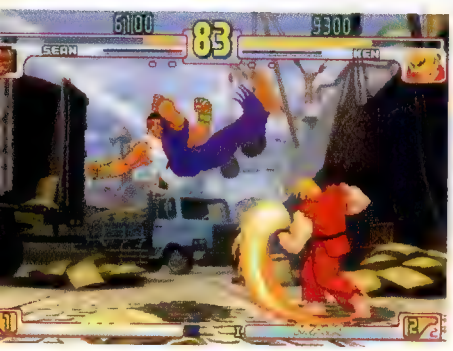
Wong spazzi via gli ultimi millimetri della barra dell'avversario. Poi, però, Daigo manda a segno un hadoken e un secondo, e poi, quando Chun-Li comincia a battere in ritirata, si precipita a lanciarla in terra, sollevando polvere dallo sfondo 2D. A questo punto, la barra della salute di Wong si trova poco sotto la metà, mentre quella di Daigo resta quasi totalmente a zero.

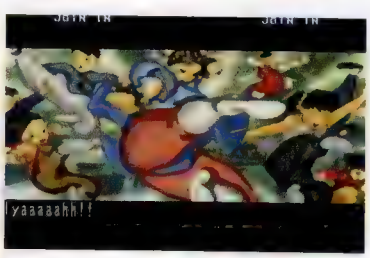
**Quasi a tentare** di evitare la ripresa di Daigo, Wong coglie l'attimo per eseguire i due quarti di luna che attivano la Super Art da quindici colpi di Chun-Li, l'Houyoku-Sen. La telecamera zooma su Chun-Li per mezzo secondo mentre un fulmine spacca lo schermo, poi la combattente salta in avanti per il colpo fatale, in un florido ma pernicioso giro d'animazioni. Un fiume di calcoli entra sparato nelle menti di entrambi i giocatori. Se Daigo si lascerà sfiorare da un singolo colpo della mossa speciale di Chun-Li sarà Game Over immediato. Anche bloccando semplicemente ciascuno dei quindici colpi, la forza di ogni colpo intaccherebbe comunque la barra della guardia portando al Game Over. C'è un'unica scelta da fare.

Non appena la gamba sinistra di Chun-Li sfreccia verso la testa di Ken, Daigo esegue una parata, guadagnando un tech bonus ed evitando la mossa. E ancora e ancora i singoli colpi della moltitudine d'attacchi vengono parati: non c'è posto per nessun errore in quel difficilissimo controllo del giusto tempismo. Sette calci con la gamba sinistra e Chun-Li cambia punto d'appoggio. Altri sette calci con la gamba destra, tutti parati impeccabilmente, e il pubblico si alza in piedi, esultando incredulo e pieno di qualcosa di simile alla venerazione.

Il corpo di Chun-Li, infine, si piega, e la sua testa quasi tocca terra mentre la sua gamba sinistra, tesa all'eccesso, descrive un arco diretto al volto di Ken per l'ultimo atto della Super Art. Daigo lancia il suo personaggio in aria ed esegue una parata aerea. Il sistema di blocchi aerei di *Street Figther Alpha* era stato rimosso da *Third Strike* per limitare il numero di opzioni difensive mentre ci si trova in aria: non c'era dunque un'altra possibilità.

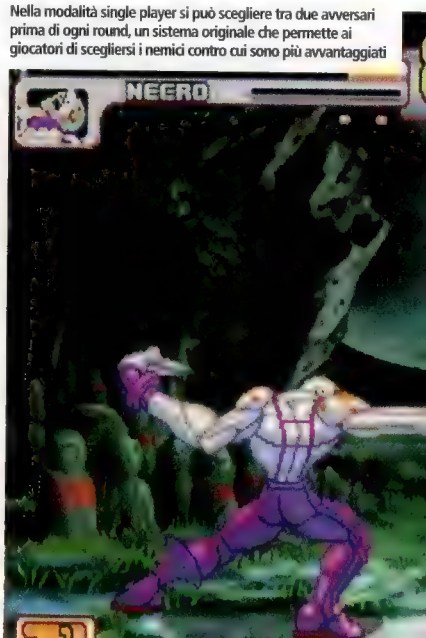
Mezzo secondo dopo, tornato a terra, il Ken di Daigo calcia Chun-Li in pieno volto. La ritirata dura abbastanza da permettere a Daigo di eseguire una spazzata non appena

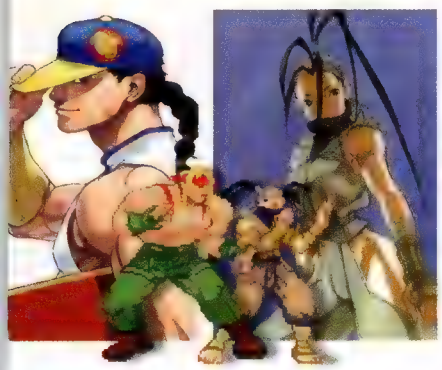



Come per molti altri giochi Capcom, *Third Strike* vanta artwork straordinari; alcuni faccia a faccia particolari producono speciali animazioni pre-gara. Nel caso del classico scontro Ryu Vs. Ken, ad esempio, i due incrociano i pugni prima di cominciare

Nella modalità single player si può scegliere tra due avversari prima di ogni round, un sistema originale che permette ai giocatori di scegliersi i nemici contro cui sono più avvantaggiati





La risoluzione della grafica non è ai livelli di un *Guilty Gear*, ma la corposità e lo stile delle animazioni non sono secondi a nessuno. *Third Strike* fu uno dei pochi titoli a essere pubblicati sulla sfortunata scheda CPS3 di Capcom assieme a *Warzard* e *JoJo's Bizarre Adventure*

toccata terra. Altri due quarti di luna e un pugno forte e il tempo si ferma. In quella frazione di secondo che sembra durare un'eternità lo schermo si oscura e la telecamera inquadra Ken nell'atto di eseguire la sua mossa speciale. Tutti capiscono cosa sta per succedere. La gamba destra di Ken gira attorno al corpo mentre Chun-Li è congelata e inerme, gli occhi chiusi. La folla urla e salta e l'azione riprende: uno Shippu Jinraikyaku la colpisce in pieno, svuotando la sua barra pezzo per pezzo mentre lo sfondo è solcato da linee cinetiche rosse e arancio, un coronamento grafico trionfante e perfettamente calzante per quella che sarebbe diventata una delle battaglie uno contro uno più famose di cui si abbia memoria nel mondo dei videogiochi.

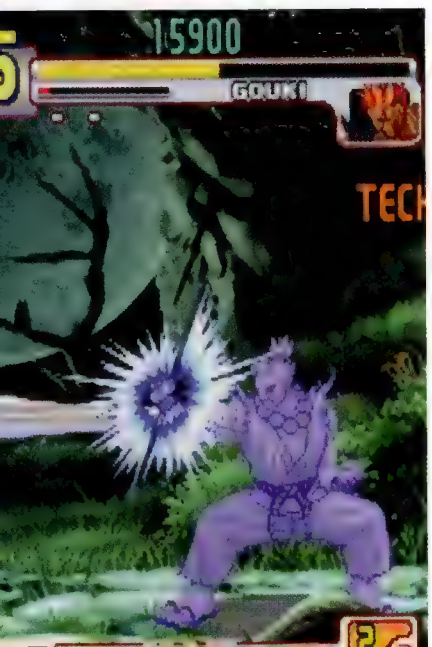
**Da questo match** in poi, *Third Strike* è schizzato in cima alle preferenze nel torneo Evolution, vedendo la sua popolarità crescere esponenzialmente in tutto il mondo: un avvenimento raro per un titolo della sua età. Gli intrichi e le invenzioni del gioco non si limitano alla parata, per quanto essa resti la caratteristica più facile da individuare per lo spettatore occasionale. Super Cancelling (per cui il giocatore cancella una mossa speciale trasformandola in Super Art), Negative Edge (per cui si esegue una mossa speciale rilasciando un pulsante invece di premerlo) e Kara Throwing (in cui il giocatore cancella l'inizio del movimento di una mossa regolare trasformandola in una presa e ampliando il raggio del lancio) sono tutte tecniche cruciali per il giocatore di fascia alta.

I detrattori replicherebbero che tali mosse di alto livello, basate su una conta dei frame tanto precisa da sconfinare nella prescienza, pur non essendo grandi novità, sono aggiunte superflue alle meccaniche più semplici e forse più pure di *Street Fighter II*. Ma ciò vorrebbe dire non comprendere le intenzioni di Capcom nell'includerle nel gioco. Con queste tecniche la compagnia ha espanso la tavolozza delle interazioni, unico modo in cui può effettivamente evolvere la serie. Qualunque altra cosa, dal rettificare la velocità del gioco all'aggiungere nuovi personaggi e aumentare la risoluzione degli sprite, è solo raffinamento estetico di poco interesse per il pubblico affezionato del gioco, che cerca sempre nuovi modi per esprimersi attraverso la bellezza dei tecnicismi.

È indubbio che le tecniche complesse di *Third Strike* contribuiscano a renderlo il picchiaduro 2D più profondo mai creato, e la loro completezza è stata forse il motivo per cui a Capcom è servito così tanto tempo per annunciare *Street Fighter IV*. E dovrà darsi veramente da fare perché questo sequel superi i suoi predecessori in qualcosa che non sia un perfezionamento cosmetico: forse, per riuscirci, dovrebbe arrivare a cambiare le stesse regole che rendono *Street Fighter* il Re dei picchiaduro.

**MAI ALLE CORDE**

La decisione di Microsoft di rendere *Street Fighter Anniversary Collection* (il titolo che racchiude *Third Strike* e *Hyper Street Fighter II* in un unico, generoso pacchetto) compatibile con Xbox 360 è stata attentamente calcolata. Ancora oggi una vivace comunità di giocatori regolari compete su Xbox Live, nonostante i rallentamenti subiti negli stage di alcuni personaggi. Similmente, la riuscita emulazione su MAME di *Third Strike* proprio la scorsa estate darà al gioco un'ulteriore spinta in popolarità e durevolezza.



# THE MAKING OF...
## TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

L'ultima avventura di Lara a opera di Core Design (nonché la prima su PS2) sarebbe dovuta essere la più dinamica, coraggiosa e oscura di sempre. Riuscì a essere solo la più nera

FORMATO: **PS2** PUBLISHER: **EIDOS** SVILUPPO: **CORE DESIGN** ORIGINE: **UK** ANNO DI USCITA: **2003**

La rottura da stress era evidente già molto tempo prima che *Tomb Raider: The Angel of Darkness* raggiungesse gli scaffali. Nel maggio 2002, durante la conferenza dell'E3, Eidos presentò alcuni livelli 'giocabili' del gioco, che erano in realtà poco più che brevi demo delle animazioni. Per un titolo la cui uscita era stimata come 'imminente', il tutto era incompleto in modo desolante.

Alla Sony PlayStation Experience tenutasi alla Earl's Court nel settembre dello stesso anno, il pubblico fu in grado di vedere la Lara next-gen per la prima volta. Con la possibilità di giocare il primo livello, ambientato in un vicolo di Parigi, la delusione alla vista dell'impaccio di Lara nel

Lo stealth era del tutto gratuito, irritante da giocare e realizzato goffamente

All'uscita, l'attenzione di *Angel of Darkness* per le ambientazioni contemporanee non incontrò il favore dei giocatori, anche se in sede di rivalutazione il gioco è uno dei più discussi, almeno nei forum dei fan

superamento di alcuni bidoni dell'immondizia seguito dalla goffa risalita di una scala era tangibile.

"Impiegammo un numero indecente di ore sulle animazioni di Lara e progettammo i controlli in base a esse, invece di fare il contrario", spiegò **Jeremy Heath-Smith**, co-fondatore di Core Design, poco dopo l'uscita del gioco. "Ci immergemmo completamente in quella grande e bellissima esperienza sulle animazioni. Non so se saremmo mai riusciti a capire cosa avevamo sbagliato nelle animazioni prima che il gioco uscisse. Due o tre mesi in più avrebbero giovato al progetto. Un intero anno in più avrebbe giovato anche maggiormente".

Heath-Smith dovette mostrare il gioco a una conferenza di acquirenti mesi prima che venisse pubblicato. Fu un'agonia tanto per lui quanto per coloro che vi presenziarono. "Era il peggior livello di apertura mai visto in un videogioco", dice una fonte rimasta anonima. "Dovetti stare lì seduto, vicino a Jeremy Heath-Smith che imprecava mentre tentava di far

## CALI DI POTENZA

In origine Core desiderava che le avventure di Lara su PS2 si estendessero a una trilogia completa, con un personaggio spalla che avrebbe potuto generare vari spin-off. Nonostante le stroncature, il gioco vendette comunque nell'ordine dei milioni di copie, e resta uno degli episodi più discussi sui fansite. E senz'altro il presunto personaggio da spin-off, Kurtis Trent, avrebbe dovuto essere provvisto di una serie di poteri speciali, indusa una lama Chirugai, la preveggenza, l'assorbimento dell'energia dei nemici e la telecinesi. Tutti questi elementi vennero tagliati, mentre i suoi punti deboli, la mancanza di agilità e la poca scelta di armi, furono mantenuti, lasciando i giocatori perplessi sul motivo della sua indusione. Ciò non gli impedisce di avere un fansite a lui dedicato, il Kurtis Trent Estrogen Brigade (http://www.kteb.net).

salire Lara in cima a un bidone. Fu un comportamento insolito per una conferenza, a dir poco".

Questa, però, non è che la fine della storia: l'inizio fu ugualmente raccapricciante. *The Angel of Darkness* si trovò in cattive acque sin dall'inizio del progetto. Un nuovo team venne assegnato al primo titolo next-gen di Lara, mentre gli uomini di fiducia del franchise lavoravano ancora alacremente a *Tomb Raider: Chronicles*, l'ultima delle hit annuali di *TR* su PS1.

Completato *Chronicles* alla fine del 2000, il capo programmatore **Richard Morton** si spostò su *Angel of Darkness* e restò shockato da ciò che vide. "La tecnologia dovette essere completamente riscritta da PS1 e PS2 e poi nuovamente ripartire da zero una volta che il team di *Chronicles* arrivò", spiega. "Perdemmo il primo anno per via di *Chronicles*, e avevamo solo la storia di base, i modelli dei personaggi e le concept art".

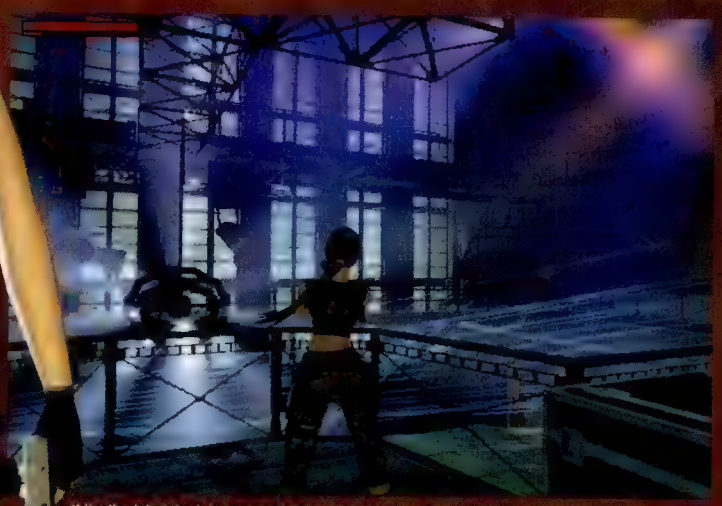
**È una classica** storia di *hybris*, di arroganza, con i manager di Core impegnati a vantarsi con la stampa di caratteristiche innovative mentre artisti e programmatori tentavano di restare al passo con quel grande disegno. "Il proverbio 'troppi cuochi guastano la cucina' viene subito alla mente", continua Morton. "Questo, e il fatto che la dirigenza tentasse di stipare ogni singola nuova idea nel progetto (stealth à la *Metal Gear*, interazioni con i personaggi tipo *Shenmue*, attributi potenziabili stile GdR e così via) invece di lasciar creare al team un nuovo, grande *Tomb Raider*".

I primi comunicati parlavano anche di una storia epica che si sarebbe svolta lungo più giochi, oppure di contenuti episodici, a seconda di quanto si sentisse espansiva la dirigenza di Core in quel momento particolare. Un giovane scrittore di nome **Murti Schofield** fu incaricato di definire i dettagli di questa visione. "I *Tomb Raider* erano intaccati dalla routine e avevano bisogno di idee e di una regia fresche. Ero interessato ad andare a Derby per mettermi alla prova? Eccome se sì! Ero deciso a sfruttare al massimo questa occasione per esprimere tutte le mie ossessioni tematiche quanto più potevo, facendole allo stesso tempo funzionare nel contesto di un videogioco. Lasciai riferimenti oscuri ovunque, nei nomi e nelle locazioni, a fungere da indizi. Raccontai le storie di background dei personaggi con un livello di profondità e dettaglio che mi diede un'intensa soddisfazione in quanto scrittore, anche se sapevo che solo un'unghia di quanto scritto sarebbe finita nel gioco".

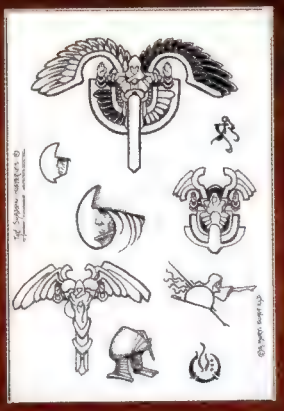
Core fu attenta non solo a conferire alla prima uscita PS2 di Lara un'atmosfera più oscura, ma anche ad ambientarla in locazioni contemporanee. "Per dicembre del 2000 il grosso della storia, le scene fondanti e i concetti di supporto erano tutti a posto e ben documentati", ricorda Schofield. "Direi che lo scheletro del 90 o del 95 per cento di ciò che alla fine usammo era pronto. Poi vi furono cambiamenti nei successivi due anni e fino all'ultimo minuto disponibile, ma l'infrastruttura della storia del gioco finito era già presente".

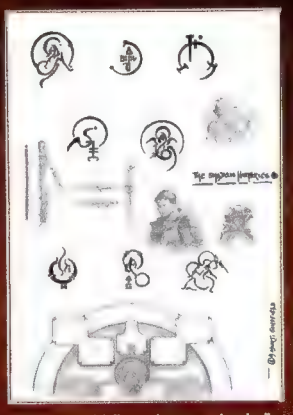
Anche se la trama di *The Angel of Darkness* è ancora soggetta a numerose speculazioni da parte dei fan, la decisione di utilizzare il mondo contemporaneo si ritorse contro il gioco. Persino le review più moderate fecero notare quanto poco del classico *TR* fosse rimasto nel gioco. Il primo terzo era ambientato in strade parigine spopolate, nel Louvre, in una discoteca e nelle fogne: non poteva esserci nulla di meno avventuroso. Per quanto i livelli più avanzati, quelli del manicomio e degli scavi archeologici, fossero migliori, pochi arrivarono fin lì.

"Fu solo a sviluppo inoltrato che capimmo che il mondo non era pronto per i giochi a episodi", aggiunge Morton. "Decidemmo di concentrarci sulla prima parte come gioco singolo, ma anche questa si dimostrò un'impresa troppo grande per noi, visto il tempo rimasto. Originariamente, *The Angel of*



Il livello del nightclub era uno dei peggiori del gioco, e metteva a nudo le animazioni ampollose e pesanti di Lara. Core ha raffinato il sistema per il recente *Free Running*





L'attenzione al dettaglio di Murti Schofield e la storia complessa a base di società segrete e assassinii diedero ai teorici di complotto una pioggia di materiale su cui speculare. La verità è che non vennero scritti nuovi episodi di *The Angel of Darkness* sebbene ve ne fossero altri due in programma

Gli effetti meteorologici erano ben realizzati, ma i bug e le strade deserte suggeriscono che Core non sia riuscita a scendere a patti con l'hardware

*Darkness* conteneva quattro locazioni generali: Parigi, il castello di Kriegler in Germania, Praga e la Cappadocia. Decidemmo di prenderne due, Parigi e Praga, lasciando il castello e la Turchia per il sequel che avevamo proposto, *The Lost Dominion*".

confidavamo nel fatto che non sarebbe mai accaduto".

Benché Core fosse tra le prime compagnie ad aver ricevuto i kit di sviluppo per PS2, la compilazione del codice si dimostrò problematica. "A mio parere, l'altra ragione principale del rinvio fu il lato tecnologico", spiega Morton. "Ottimizzare l'hardware della PS2 e trarne buone prestazioni si stava rivelando difficile. Progettavamo e costruivamo personaggi e livelli senza nessuna vera restrizione sul numero di poligoni o sui limiti della memoria, cosa che ovviamente ci si ritorse contro. I livelli dovettero essere rimpiccioliti e molti personaggi eliminati".

Anche molti di quegli elementi 'da press release' inseriti di getto nel design vennero tagliati. Le abilità stile GdR di Lara sembravano

## "Moltissimo materiale venne tagliato o modificato: fu un processo di 'taglia e riattacca' che andò avanti fino all'ultimo"

Tagliare sostanzialmente in due il gioco a metà dello sviluppo ebbe effetti deleteri sul morale del team, e di conseguenza il prodotto finale restò disarticolato. I giocatori lamentarono incongruenze nel plot, e molti personaggi, indizi e livelli sembrarono mal inseriti o privi di senso nella trama.

**Fortunatamente uno** degli aspetti migliori del gioco, la colonna sonora orchestrale, non fu influenzato dai tagli. "Questi cambiamenti si verificarono dopo aver registrato la musica, e non ebbero quindi un impatto negativo su ciò che avevamo fatto", spiega il sound designer **Peter Connelly**. "Le nostre musiche funzionavano ancora in tutte le ambientazioni del gioco. Se la storia fosse stata totalmente cambiata assieme all'atmosfera saremmo stati fregati, ma

posticce, mentre le sue mosse stealth apparivano zoppicanti a fianco di veterani come Sam Fisher o Solid Snake. Core aveva progettato di generare un nuovo franchise con la spalla di Lara, Kurt, ma molte delle sue abilità finirono nel cestino.

"Moltissimo materiale venne tagliato o modificato: fu un processo di 'taglia e riattacca' che andò avanti fino all'ultimo", ricorda Schofield. "Molte cose vennero

Gran parte dei giocatori non si disturbò a vedere la fine del livello del Louvre, ma la tenacia sarebbe stata ripagata: più avanti nel gioco apparivano scenari più interessanti

eliminate così in là che la loro omissione lasciò il gioco seriamente mutilato, facendomele compiangere amaramente. Un esempio sono le abilità eroiche di Kurtis. Si ridusse a una versione talmente gracile e castrata del personaggio che avevo creato inizialmente che mi sarei messo a piangere. E forse lo feci davvero".

La storia che emerge dalle ceneri di *Angel of Darkness* è deprimente, con i membri dello staff di Core in continuo deflusso dal progetto per via dei ripetuti cambiamenti nella direzione e i membri della dirigenza non disposti ad ascoltare le esigenze degli sviluppatori. "Non potevamo controllare appieno il gioco come team e i capi del progetto erano davvero troppi", conclude Morton. "Il risultato fu che il gioco si perse. Fu un incubo anche tecnicamente, visto che alcuni editor furono online solo negli ultimi otto mesi dello sviluppo. Non riuscimmo ad avere un sistema di controllo per i personaggi definitivo fino a un anno prima del completamento del gioco, che era già in sviluppo da secoli".

Il gioco uscito da questo incubo era attanagliato dai bug e disorganico all'estremo. La situazione non venne poi aiutata dai guai finanziari di Eidos. Un ex-impiegato della compagnia ha rivelato che entro il marzo del 2003 il gioco era stato già presentato a Sony otto volte, e lo sviluppo fu poi affrettato per rispettare la consegna fissata al primo aprile. Core avrebbe voluto più tempo per rifinire il gioco, ma un altro ritardo avrebbe potuto spingere il publisher giù per il baratro.

I sentimenti di Schofield riguardo all'esperienza rispecchiano quelli di molti altri ex-impiegati di Core: "*Angel of Darkness* era uno schifo da giocare e non ricevette buone recensioni. Mi spostai su altre cose, segnato ma più saggio, determinato a seguire la mia strada".

## ALLA RICERCA DEL PLOT

Nonostante i numerosi problemi di *Angel of Darkness*, il suo plot ha resistito allo scorrere del tempo ed è ancora soggetto ad abbondanti speculazioni da parte dei fan. I temi toccati dal gioco comprendono forze che operano nelle ombre della Storia, individui dotati di arcani poteri, conoscenze perdute, potenze superiori e personaggi dal passato o dalla discendenza insospettabile. "La storia doveva essere capace di reggere tre giochi singoli in un tempo di sviluppo stimato dai sei agli otto anni", spiega Schofield. "L'inizio della trilogia doveva essere un'epica atta a stabilire i temi e i personaggi ricorrenti che avrebbero arricchito la serie. Le idee dovevano dunque essere grandi e ovviamente sostenibili". Pur non avendo mai realizzato quel suo sogno, Schofield ha comunque esplorato tematiche simili nel primo volume della sua serie Shadow Histories, The Empty Land. Maggiori informazioni sono reperibili sul sito http://www.shadowhistories.com/index.html .

Il sistema di combattimento fu uno dei peggiori fallimenti del gioco, poiché ne evidenziava la natura incompiuta. Vedere armi fluttuare attraverso il pavimento o gli avversari camminare nei muri non era raro

# Studio profile

## Il team di sviluppo del mese

■ **NOME:** Ubisoft Reflections

■ **ANNO DI FONDAZIONE:** 1985 (come Reflections Interactive; acquisita da Ubisoft nel 2006)

■ **NUMERO DI DIPENDENTI:** Oltre 100 (dato del 2007)

■ **FIGURE CHIAVE:** Gareth Edmondson, studio director; Giselle Stewart, general manager

■ **SITO:** www.ubisoft.co.uk/reflections

■ **SOFTOGRAFIA SCELTA:**
*Shadow Of The Beast* (1989), *Destruction Derby* (1944), *Driver* (1999), *Stuntman* (2002)

Reflections sarà anche famosa per i vari *Driver*, ma la sua storia va molto indietro nel tempo, con giochi sviluppati su Amiga, Atari ST e Mega Drive

UBISOFT

■ **LOCALITÀ:**
Newcastle Upon Tyne

■ **PROGETTI IN CORSO:**
Un nuovo capitolo di *Driver*, più un altro gioco non annunciato

■ **DESCRIZIONE STUDIO**

"Situato in una delle più pittoresche città d'Europa, Ubisoft Reflections ha sede nel centro di Newcastle Upon Tyne. Fondato nel nord-est dell'Inghilterra ben 22 anni fa, il nostro è il team di maggior rilievo della zona. Abbiamo una ricca storia costellata di blockbuster AAA su tutte le principali piattaforme, e siamo famosi in gran parte per franchise come *Shadow of the Beast*, *Destruction Derby*, *Stuntman* e *Driver*.

Nonostante la nostra forza nei racing game, Ubisoft ci ha fatto diventare parte della sua famiglia nel 2006. Come unico studio inglese di Ubisoft, con più di 100 persone impiegate, Ubisoft Reflections è al momento concentrato sul debutto next-gen di *Driver* nonché nel creare un nuovo franchise. Alimentando il talento e l'esperienza del nostro staff, ambiamo ad affermare la nostra posizione nella creazione di mondi estesi ed esplorabili, grazie al nostro talento nel maneggiare veicoli e dinamiche fisiche. L'integrazione nel gruppo Ubisoft ci permette di condividere la nostra vasta esperienza con altri studi, sfruttando una sorta di 'talento globale' e cruciale opportunità di collaborazione su una grande varietà di giochi."

# Academy profile

## Corsi su videogiochi e dintorni

■ **NOME ISTITUZIONE:** Playground Squad

■ **NUMERO DI STUDENTI:** 120

■ **SITO:** www.playgroundsquad.com

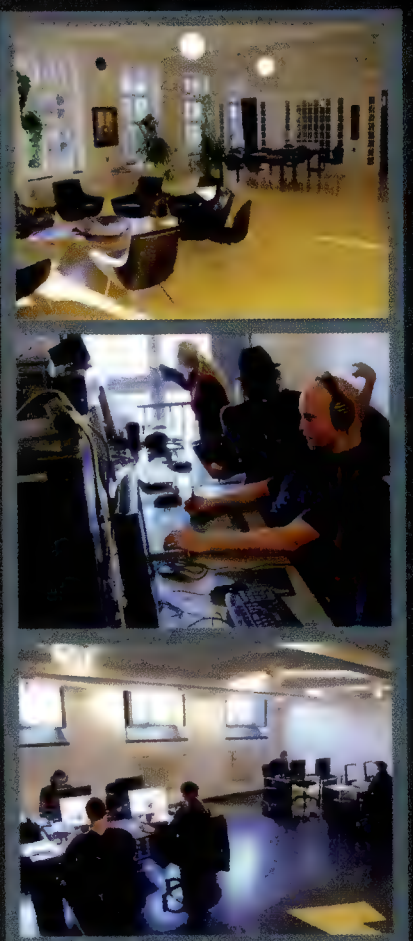
■ **CONTATTI:** www.playgroundsquad

■ **FIGURE CHIAVE**

Magnus Bjerkman, preside; Nils Dahlberg, capo sviluppatore; Patrick Nyström, capo supervisore programmazione; Kaj Knutsson, capo community; game designer; Tomas Lindberg, supervisore programmazione

■ **STUDENTI CHIAVE**

Anton Wiegert, assistente tecnico art director al DICE; Jonas Tollander, artista grafico, GRIN; Emanuel Eklund Fockholm, programmatore giochi, Avalanche Studios; Mats Gisselson, programmatore tool, Ninja Theory; Victor Rapp, character artist, Rebellion Developments; Susanna Granlund, artista 3D senior, Starbreeze Studios; Patrik Viklo, programmatore giochi, Starbreeze Studios; Jan Mårtensson, programmatore giochi, Grin



L'obiettivo principale della PSQ è fornire agli studenti gli skill per andare subito a lavorare in una software house

PLAYGROUNDSQUAD

■ **LOCALITÀ:**

Falun, Svezia; Oulu/Kempele, Finlandia; Londra, Inghilterra (in costruzione)

■ **OFFERTA DIDATTICA:**

Corsi di programmazione, game design e grafica. Tutti gli studi risulteranno in un Advanced Vocational Education e/o Trainee Diploma

■ **TESTIMONIAL: CHRISTOPHER POWELL**

"Ora che sapeva trattare complessi 3D models poligonali e ricordarmi perché ho avuto la mia prima lezione di Maya solo un anno fa, Playground Squad ricorda in molti modi, ma sono due le vere ragioni che mi hanno aiutato ad imparare così in fretta. Prima di tutto, PSQ fornisce un grande ambiente di apprendimento. Noi studenti, abbiamo accesso 24 ore su 24 alle workstations in un edificio riservato con meeting room, spazi per lo studio, una cucina, una sala giochi e anche un piccolo cinema. Con software più nuovi e l'accesso a insegnamento efficace come quello per il nostro ultimo progetto, abbiamo davvero tutto quello che ci serve per creare un gioco dal concept fino alla fine. La seconda cosa degna di nota a PSQ è il lavoro di squadra nel compiti e nel progettare i giochi. Ho tempo per sperimentare come fare le cose a modo mio e ho sempre un amico che mi aiuta quando sbaglio. Il mio secondo progetto è stato nominato per i Game Design Awards svedesi, e il mio attuale progetto finale sembra che sarà ancora migliore. Lo staff mi ha guidato lungo la via, aiutandomi a organizzare il lavoro in un grande portfolio. Adesso mi sento fiducioso per provare una collaborazione per completare il mio profilo."

Gli artisti di Playground Squad: i programmatori e i designer lavorano fianco a fianco, come farebbero in uno studio di sviluppo

# Appunti di Game Design

Conoscere i videogiochi per giocare meglio

## Regole e sanzioni

a cura di
**Francesco Alinovi**

**Ama definirsi un concept designer, qualunque cosa questo significhi. Si occupa di sviluppo editoriale ed è docente di Game Design presso la NABA di Milano. Collabora con le più prestigiose riviste di videogiochi, come quella che stringete fra le mani, e ha scritto libri sull'argomento che lui stesso non si permetterebbe mai di raccomandare.**

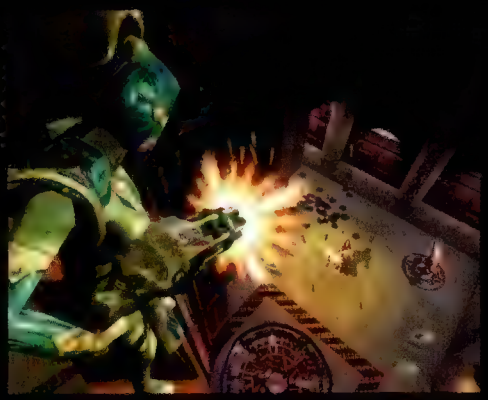
Quando si tenta di descrivere il tipo di intrattenimento veicolato dal videogioco, uno dei concetti più ricorrenti, eppure più ambigui, è racchiuso nel termine "giocabilità". Coniato agli albori delle riviste specializzate come improbabile traduzione dell'inglese "gameplay", il termine cerca di esprimere come si gioca il gioco, non solo in base al sistema di regole ("game") ma anche in riferimento al divertimento e al senso di appagamento che tale attività riesce a procurare ("play").

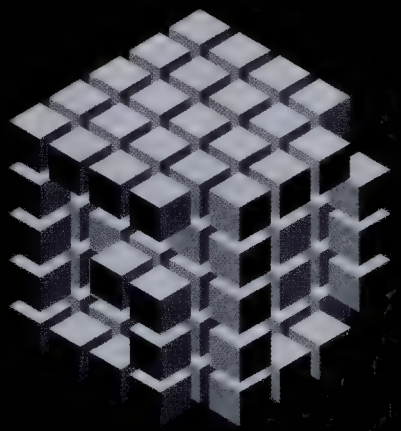
Il gioco, abbiamo visto, può essere genericamente descritto come un'attività competitiva, orientata al raggiungimento di uno scopo, condotta all'interno di una struttura di regole condivise. Solitamente si è disposti ad accettare che, per imparare a giocare, si debbano necessariamente apprendere le regole che sottendono la struttura di gioco. In realtà è l'attività ludica in quanto tale che deve aderire ad un rigido sistema di regole, mentre l'utente può decidere a quali di queste attenersi. Le regole stabiliscono infatti ciò che il giocatore può o non può fare e quali conseguenze sono provocate da tali azioni all'interno del contesto ludico. Imparare a giocare riguarda dunque l'apprendimento delle modalità di interazione con il sistema di regole, un apprendimento orientato al progresso nel gioco. Il riferimento, in questo caso, non è tanto alle regole del gioco, quanto alla "giocabilità" vera e propria, intesa come pattern di interazioni all'interno di un determinato sistema videoludico. È importante tenere a mente che la coerenza di questa impalcatura normativa è la prerogativa indispensabile per il successo dell'opera in termini di appagamento. Vediamo di entrare nel dettaglio.

### Una vecchia legge la regola

Il presupposto sul quale poggia la credibilità di un universo di gioco risiede nell'intensità dello scambio di informazioni tra utente e software, che trova fondamento nella trasparenza dei rapporti causa/effetto tra le scelte operate dall'utente e le conseguenze previste dal software. Questo tessuto di relazioni è subordinato al nostro sistema di regole che, fondamentalmente, possiamo distinguere in due categorie: regole esplicite e regole implicite. Le prime riguardano elementi propri di ogni espressione videoludica come, ad esempio, l'impiego corretto delle periferiche di controllo, la definizione di una condizione di vittoria e un sistema di valutazione della performance (relativo sia al punteggio sia all'energia del proprio alter ego digitale). Per una corretta fruizione dell'opera videoludica, il giocatore deve accettare indiscriminatamente il sistema di regole esplicite; solo in questo modo gli è concesso procedere, mentre l'infrazione di una o più regole può comportare la sospensione anticipata dell'interazione. Le regole implicite, pur essendo tenute nascoste dal game designer, rivestono un ruolo decisivo per la coerenza dell'interazione. Queste hanno a che vedere, per esempio, con la gestione degli elementi dinamici all'interno del gioco, con il bilanciamento del livello di difficoltà e con la risposta dell'ambiente simulato agli input forniti dall'utente. Mentre il funzionamento delle regole esplicite è evidente fin dal principio, le regole implicite sono apprese nel corso dell'interazione.

Il sistema di regole esplicite ed implicite presuppone sempre un sistema di sanzioni che consenta di valutare la performance del giocatore. Nel momento in cui l'utente continua ad aderire correttamente alle regole esplicite, riceve come compenso una serie di sanzioni positive, che possono variare dall'aumento del punteggio, all'acquisizione di bonus, a schermate di congratulazioni. Dall'altro lato, il game designer si riserva di dispensare sanzioni negative (in relazione all'infrazione di determinate regole esplicite) che siano coerenti con le regole implicite: avremo così diminuzioni della barra d'energia fino ad arrivare alla sospensione temporanea





dell'interazione e alla necessità di ripetere parte del gioco, oppure ricominciare daccapo.

**Non è facile rimanere coerenti**

Insieme, il sistema di regole e il sistema di sanzioni scandiscono il ritmo del feedback interattivo; entrambi i sistemi sono funzionali alla coerenza del gioco. Il sistema di regole riguarda, più in generale, il microcosmo digitale in cui è richiesto l'intervento dell'utente. Non è importante che la fisica sulla quale si regge un determinato mondo di bit rispetti le leggi della fisica reale (altrimenti dovremmo dire addio ai raggi laser), ciò che conta è che all'interno di questo mondo fittizio le regole vengano applicate in tutti i casi senza eccezioni. Può succedere, tuttavia, che la rigidità di una regola, per quanto ben applicata, sviluppi vari tipi di incoerenza in rapporto alle relazioni di causa/effetto che fanno parte della nostra percezione della realtà (e che per questo motivo giudichiamo intuitive). Tali incoerenze possono manifestarsi a livello di causalità, di funzione e di spazio. Il primo è il caso, per esempio, di un gioco in cui un oggetto come il lancia granate può servire a fare una carneficina ma non provoca alcun danno ad una porticina di legno che, per essere aperta, necessita di una vecchia chiave arrugginita (e questo capita persino a blockbuster del calibro di *Tomb Raider* o *Resident Evil*). Coerente è invece l'impiego alternativo del lancia granate in *Quake III Arena*: pur violando le leggi della fisica reale, è possibile prolungare il salto usando proprio lo sparo del lancia granate come propulsore; ben presto questa è emersa come vera e propria tecnica di gioco, conosciuta da tutti gli utenti come "rocket-jumping".

L'incoerenza a livello di funzione riguarda la restrizione dell'applicazione di una regola a casi rarissimi se non unici: è un esempio classico l'uso dell'accendino in *Resident Evil*, in dotazione al giocatore fin dall'inizio, ma utile in un'unica circostanza. Al lato opposto troviamo un gioco come *Metal Gear Solid*, che contempla nell'inventario anche un pacchetto di sigarette. Fondamentalmente l'impiego delle sigarette comporta una sanzione negativa (se il protagonista comincia a fumare, la barra d'energia scende) coerentemente con il comune sentire che denuncia il fumo come nemico della salute.

**"Dobbiamo imparare bene le regole, in modo da infrangerle nel modo giusto."** *il Dalai Lama Tenzin Gyatso*

Tuttavia il fumo della sigaretta può essere usato per rivelare sensori a infrarossi e, in alcuni casi, fumare consente al proprio simulacro di avere una mira più salda.

L'ultimo tipo di incoerenza riguarda la gestione dello spazio. Un caso clamoroso è fornito dalla serie di corse automobilistiche *Ridge Racer* che non prevede assolutamente l'uscita dal manto stradale, anche quando l'impedimento è una piatta linea di carreggiata e non un muro di cinta o un guard-rail. Simile è l'incoerenza della serie di *Resident Evil*: dato un inventario limitato, il giocatore non può abbandonare per strada un oggetto che non ritiene più utile, ma deve per forza di cose depositarlo in un baule. L'incongruenza sta nel fatto che è possibile ritrovare gli stessi oggetti in un baule che si trova a cinque isolati di distanza da quello in cui sono stati depositati.

**Premi in palio per continuare**

La coerenza relativa al sistema di sanzioni riguarda, in generale, il livello di sfida proposto da ciascun gioco. Sul coinvolgimento del giocatore intervengono direttamente il tipo di ricompensa e la frequenza con cui questa viene elargita. Se, infatti, il giocatore viene premiato per non aver compiuto nulla, l'attività ludica diventa ben presto noiosa. Per ottenere il massimo effetto, una ricompensa deve dunque arrivare nel momento in cui il giocatore ritiene di aver dato prova della propria abilità. Il livello di sfida deve comunque essere sempre alla portata del giocatore e non reso impervio da elementi imprevedibili (leggi: trappola invisibile): questo tipo di scelta di design comporta l'evidente violazione di una regola implicita fondamentale, che prevede una sanzione negativa solo nel caso di infrazione di una norma esplicita da parte del giocatore. L'effetto che si ottiene è quello di scoraggiare il giocatore, che si sentirà esautorato dal proprio ruolo di protagonista dell'azione. Non è detto comunque che un gioco facile sia più gratificante di uno difficile: l'elemento chiave è il fattore di frustrazione. Quando si gioca, infatti, si ha la consapevolezza dell'artificiosità del conflitto che ci si ritrova ad affrontare e quindi non solo si è pronti ad osare di più, ma si è anche disposti ad accettare il fatto che il livello di difficoltà sia più elevato rispetto alle abilità già acquisite. Un certo livello di tensione, dato dalla presenza di una sfida il cui esito non può essere definito a priori, può generare un piacere molto più elevato quando si realizza che, tramite la pratica si è riusciti a superare proprio quella prova che, solo un attimo prima, non si riteneva alla portata delle competenze in possesso.

In ogni caso è importante che il sistema di sanzioni non reagisca in maniera pavloviana. Il "rinforzo" (in psicologia l'elemento di ricompensa usato per stimolare la ripetizione in anticipo di un determinato comportamento) deve essere "parziale", nel senso che il giocatore deve essere gratificato in maniera intermittente e non ogni volta che supera con successo un determinato ostacolo, la cui difficoltà diventa sempre meno problematica da risolvere man mano che si matura esperienza con il gioco e il sistema di controllo. La consapevolezza di poter assurgere ad un insieme di ricompense superiore è la molla che consente al fruitore di perseverare nella ripetizione della performance fino a quando non avrà acquisito l'abilità necessaria per affrontare con successo la curva di difficoltà. Quando tutto ciò si verifica, ecco che videogioco assolve il suo compito di intrattenimento - dal latino "inter" + "tenere" , ovvero "tenere in mezzo", nel senso di far rimanere sospesi nel limbo tra realtà e finzione, abdicando volontariamente dalla prima per potersi ritrovare agenti nella seconda (ma di questo parleremo con più calma in un'altra occasione...).

# GIOCARE NEL BUIO *Quello che i giocatori rifiutano di vedere*

## DALLE LABBRA DI BUNGIE ALLE ORECCHIE DI PHIL HARRISON

Mi credereste se vi dicessi che per l'argomento di questa column non mi sono ispirato agli articoli su *Halo 3* usciti sui numeri scorsi? I parallelismi tra il Forge di Bungie e *LittleBigPlanet* di Media Molecule mi giravano in testa sin da quando Bungie ha annunciato quella feature.

Non mi sono accorto del vero, strabiliante potenziale di Forge finché non ho acquistato la mia copia personale, pur avendo finito *Halo 3* 11 giorni prima durante una maratona tenutasi nella sala conferenze di un hotel sotto l'occhio vigile di un membro dello staff di Bungie (poco più di dieci ore in co-op a livello Eroico, se volete saperlo). Da qui il titolo di questa column, che si riferisce alla keynote del grande capo della PlayStation Phil Harrison alla Game Deveolpers' Conference di quest'anno, ovvero 'Game 3.0: Sviluppare e creare per la terza era del videogioco'.

Per assicurarmi di non stare ripercorrendo sentieri da voi già battuti, ho riletto l'anteprima di *Halo 3*. Ed ecco lì l'osservazione, condita con la classica dose di preveggenza e stringatezza. Una singola frase riassumeva la descrizione di Forge: "Pensate a un incrocio tra il normale multiplayer di *Halo* e *LittleBigPlanet*, e sarete vicini a immaginarvelo". Dannazione a voi, O dotti redattori di Edge! Che possiate bruciare all'Inferno!

Il bello dell'arrivo sugli scaffali sia di *Halo 3* che di *LittleBigPlanet* nel giro di 6-9 mesi è il modo in cui entrambi i titoli, affrontando il problema da prospettive opposte, aiutano a dimostrare la fattibilità dei contenuti generati dagli utenti su console. In *Halo 3*, Forge è solo una di moltissime incredibili opzioni, mentre in *LittleBigPlanet* le creazioni degli utenti sono quasi la sua intera ragion d'essere. Il grande salto in avanti compiuto da entrambi (almeno nell'ambito dei titoli action) è l'aver unificato lo spazio giocabile e quello creativo. Lo slogan di *LittleBigPlanet* è 'Gioca, Crea, Condividi', e non solo cattura precisamente gli elementi di cui tutti i giochi avranno bisogno in futuro, ma li pone nel giusto ordine evolutivo. Perché se l'atto della creazione in sé non è gioioso, se non è divertente, allora solo i più motivati si disturberanno a fare effettivamente qualcosa. Grazie al cielo, Media Molecule e Bungie hanno ambizioni più grandi del semplice utilizzo dei loro tool da parte di una manciata di modder. Loro avranno i loro modi, ma li useremo tutti.

Un altro esempio di lungimiranza comune a entrambe le compagnie è che, pur con tutta la flessibilità da loro offerta, esse hanno comunque saggiamente ristretto (in meglio) la portata di ciò che gli utenti possono creare. In *LittleBigPlanet*, dove i livelli possono essere creati in totale libertà, si tratta della limitazione alla visuale 2D benché mondo e oggetti siano tridimensionali. Creare un mondo 3D ben progettato e coerente è estremamente difficile; se così non fosse, tutti potremmo improvvisarci architetti. Restringendo il gioco a una prospettiva bidimensionale, *LittleBigPlanet* ci libera del bisogno di manovrare la telecamera, il che ci impedisce di disorientarci e allo stesso tempo apre il gioco a un pubblico molto più ampio.

Bungie, in un certo senso, fa un ulteriore passo avanti. Forge non ci consente di progettare livelli da zero; ci permette invece soltanto di modificare i livelli creati da Bungie. Una scelta eccellente, dato che noi giocatori pensiamo soltanto di voler creare livelli, ma quando ci ritroviamo a doverlo fare ci accorgiamo di quanto sia noioso e di quanto molti di noi semplicemente non vi siano portati. Forge elimina il tedio riservando a Bungie l'onere di progettare i livelli e dando a noi l'onore di cambiare le carte in tavola consegnandoci il controllo sul posizionamento degli oggetti in un ambiente perennemente interattivo. È difficile pensare che molti giochi tripla A non adotteranno questo metodo entro l'inizio della prossima generazione.

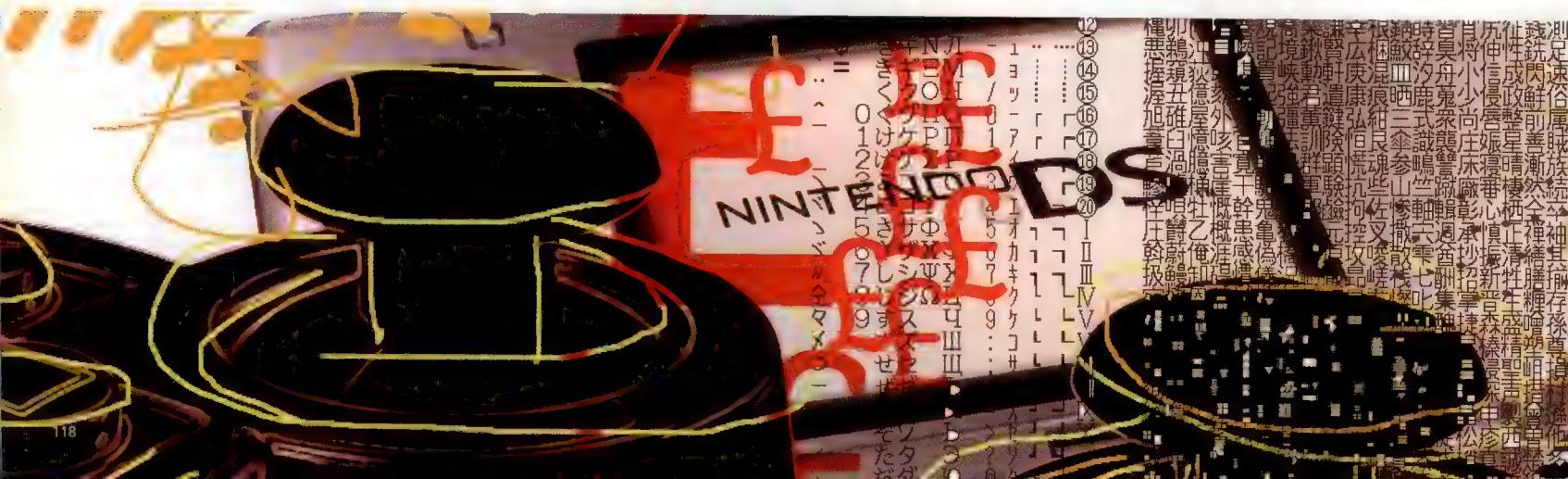
La sfida degli sviluppatori per il futuro è esattamente questa: come faranno ad esporre ai giocatori i tool e i principi con cui costruiscono i loro giochi in modo affascinante e divertente così che i giocatori possano rimescolarli velocemente e facilmente? Anche se le prospettive di Forge e *LittleBigPlanet* mi eccitano, questi due giochi hanno solo acuito i miei appetiti.

Da Bungie vorrei non solo la lista di elementi aggiuntivi di Forge, come la modifica dell'ora o lo scambio degli sfondi, ma anche l'espansione del tool alla campagna in single player, così da poter modificare i combattimenti dello story mode assegnando ai nemici personalità in stile Simulanti di *Perfect Dark* (nel 'mio' *Halo 3*, impavidi luogotenenti grunt condurrebbero in battaglia squadre di codardi brute corazzati).

Da Media Molecule mi aspetto la pubblicazione di espansioni che offrano altre due prospettive, isometrica e a volo d'uccello, così da trasformare *LittleBigPlanet* nel tool definitivo per la creazione di giochi 2D. Per tutti noi game designer della domenica il futuro è senz'altro roseo.

> Forge elimina il tedio riservando a Bungie l'onere di progettare i livelli e dando a noi l'onore di cambiare le carte in tavola consegnandoci il controllo

*N'Gai Croal scrive di tecnologia per Newsweek. Il suo blog è reperibile all'indirizzo blog.newsweek.com/blogs/levelup*



# DIGITAL DELIRIO

Come raggiungere il futuro senza mai muovere il culo

## IL FUTURO (PURTROPPO) RALLENTATO

È il 12 novembre 2007, e io devo spiegarvi un paio di cose. Innanzitutto, perché mi piace così tanto il futuro. Ma ancora prima, una cosa fondamentale, una precisazione: il futuro che mi interessa, e quasi mi ossessiona, non è quello remoto, fantascientifico, a base di teletrasporti, navi spaziali, androidi a regolare il traffico in città infestate da macchine volanti. Oddio, anche questo non è male, a pensarci bene, ma il futuro che mi piace è un altro, è quello prossimo, immediato, quasi tangibile. Quello che, se non ci fosse una certa lentezza nella commercializzazione, diffusione e massificazione di alcuni spunti tecnologici, sarebbe quasi più il presente che il futuro stesso. Insomma, il presente che (a causa della sopracitata lentezza) avremo, orientativamente, tra dieci anni: questo è il futuro che mi interessa e, come dicevo, quasi mi ossessiona. Perché? Non lo so, ma ci provo spesso a trovare una motivazione a questa sorta di fissazione che ho. E questa pagina può essere un buon tentativo. Proviamo.

Allora, innanzitutto mi lascio facilmente affascinare dalle novità tecnologiche, soprattutto da quelle che hanno in qualche modo a che fare con la multimedialità, e ancor di più da quelle che mi permettono di godere, in modo sempre più comodo, di ciò che più mi piace, ovvero musica, cinema, videogiochi e chiacchiera (segnatevi l'elemento chiacchiera, perché potrebbe risultare fondamentale).

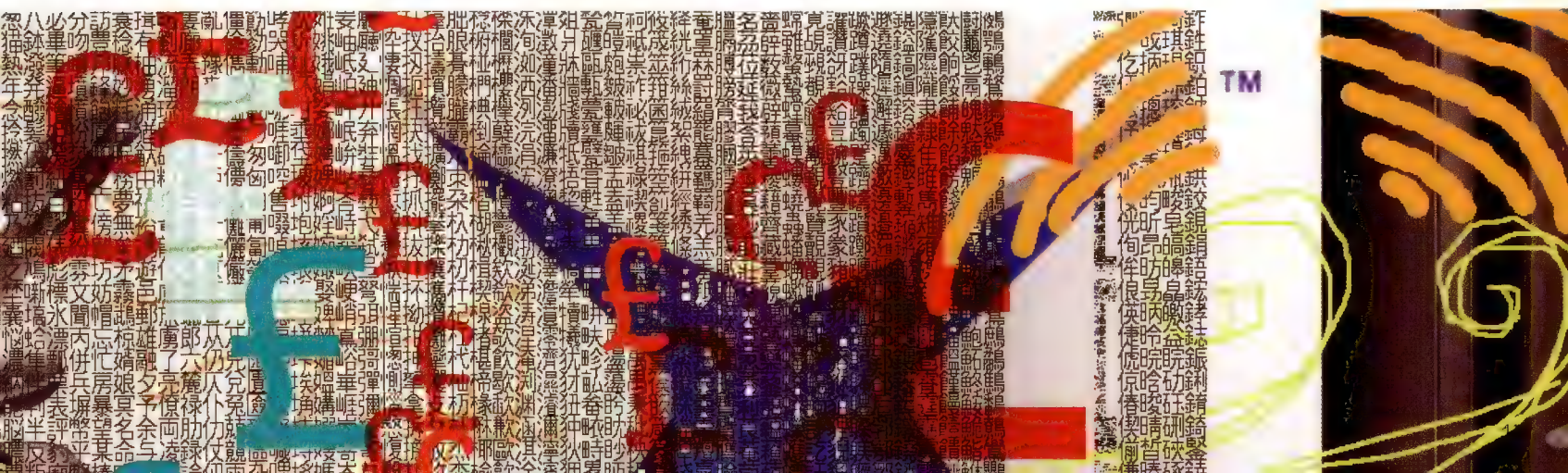
Per capirci, io usavo controller wireless già con le console della scorsa generazione, ed era una cosa che aspettavo con ansia. Su un PSM di parecchio tempo fa, scrissi un articolo lamentandomi della mancata possibilità di accendere e spegnere a distanza le console che usavo all'epoca (PS2, Xbox e GameCube). Non riuscivo a spiegarmi perché Sony e Microsoft, in particolare, non ci avessero pensato. Console dotate di telecomando (facoltativo) per l'utilizzo delle stesse come lettori DVD, ma che dovevi andare ad accendere e spegnere da vicino. Per fortuna, un annetto o due dopo quell'articolo, almeno con PS2 la possibilità divenne concreta (grazie all'inserimento di un semplicissimo sensore a infrarossi sulla parte frontale della console, prima negli ultimi modelli della vecchia versione, e poi in tutte le slim). E la cosa, chiaramente, è diventata normale in tutte le console dell'attuale generazione. Ora, a molti sembra una roba inutile, me ne rendo conto quando scopro che molti miei amici e colleghi ancora accendono e spengono le console usando i pulsanti posti sulle console stesse, anziché usare comodamente i controller appoggiati sul divano, per farlo. Ma è proprio con queste piccolezze che comincia a rendersi palese la lentezza di cui accuso l'umanità (in modo sereno, comunque, eh, tranquilli: non mi viene da uccidere nessuno, per questo). Molte persone, anche tra gli appassionati e gli addetti ai lavori, stentano a fare proprie le piccole novità, rimanendo ancorati ad abitudini che, per quanto i diretti interessati non se ne rendano conto, paradossalmente, sono comunque andate a sostituire abitudini precedenti, solo con molta calma (o lentezza).

Che questo succeda quando ci sono di mezzo soldi e spese (vedi il caso del passaggio all'alta definizione), posso tranquillamente comprenderlo. Ma è quando la lentezza non ha alcuna motivazione economica o, più in generale, di convenienza, che mi sale il rammarico per un futuro troppo rallentato. Piglia il Digital Delivery, per esempio: pare che la gente ne abbia paura. Quando ne parlo (sempre con i soliti amici e colleghi, o anche sui forum), noto quasi il ripudio della cosa, anche a livello solo teorico. Eppure è così inevitabile che il futuro sia quello, a me sembra evidente da ben prima di questa generazione, che comunque ha reso le cose ancora più chiare (su qualunque console attuale è possibile comprare "cose" online). Ho acquistato 58 (cinquantotto!) giochi Xbox Live Arcade, una ventina di robe anche su PlayStation Store e, se avessi in casa anche un Wii (che non ho preso proprio per le mie devianze tecnologiche), avrei fatto sicuramente incetta di titoli dalla Virtual Console. Il possesso digitale mi piace proprio: compro anche musica, e ho avuto pure una corposissima collezione di carte (virtuali) su *Magic The Gathering Online*. Paradossalmente, sento gli oggetti digitali molto più miei di quelli materiali. Sono legati ai miei account, in modo inequivocabile, neanche un incendio può portarmeli via. Eppure, quando ne parlo, la maggior parte dei miei interlocutori è veramente troppo lontana da questo tipo di sentimento, rimanendo legata al possesso fisico dell'oggetto.

Gli esempi mi hanno fatto dilungare un po' troppo, e alla fine non so se ho reso bene quella sensazione di lentezza in cui mi sento costretto dal comportamento dei più. Provate a immaginare questa situazione: solo un 10% dei vostri conoscenti (familiari, partner, amici, colleghi, contatti di lavoro) ha un cellulare. E voi siete in quel 10%. Vi rendete perfettamente conto di come sia più facile mantenere i contatti con lo strumento di cui siete in possesso, ma vi sentite abbastanza frustrati dal fatto che, non possedendolo tutti i vostri conoscenti, le sue possibilità sono praticamente sprecate. Ora, nel mondo (e soprattutto in Italia) TUTTI hanno un cellulare, e il problema non si pone. Così come non si porrà neanche quando (tra dieci anni?), tutti useranno senza troppe menate il Digital Delivery e tante altre cosette. Il problema è solo per chi capita, un po' in anticipo, in quel 10%.

> "Paradossalmente, sento gli oggetti digitali molto più miei di quelli materiali. Sono legati ai miei account e nessuno può portarmeli via"

*Ualone, al secolo Gianluca Loggia, presidente del Kaiba, è caporedattore di PSM, e insegue il sogno del Digital Delivery e l'utopia della Console Unica.*



# BIFFOVISION Mugugni incorporati

## RESPONSABILITÀ

Il boss di ITV Michael Grade non è famoso per essersi mai tenuto dentro un'opinione. Anzi, è considerato un tipo che crede automaticamente di aver ragione su tutto. Ciò che lo rende particolarmente fastidioso è che ha effettivamente ragione più spesso di quanto non ne abbia.

Nel periodo in cui Grade, allora in BBC, ereditò la direzione di Doctor Who, la serie stava raschiando il fondo del barile con alcuni degli episodi peggiori della sua storia. Il budget era stato falciato al punto in cui intere puntate erano girate nel parco locale e il miglior attore accessibile alla produzione era un tizio di Jigsaw.

La reputazione dello show era finita in un buco nero, e Grade sentì di dover agire. Usò un rasoio su quasi un quarto di secolo di storia della BBC e tagliò il malevolo Time Lord dal palinsesto. Di fronte alle straboccanti proteste dei media, Grade restò saldo sulle sue posizioni e si rifiutò di far ripartire la serie.

Nel momento in cui scrivo, Grade si è da poco rivolto a un pubblico di alti papaveri dell'industria televisiva in una conferenza della Royal Television Society. In risposta a un discorso di John Riccitiello, CEO di EA, Grade ha detto la sua nell'attuale dibattito sulla violenza nei videogiochi.

In verità, Grade ha riso della ridicola affermazione di Riccitiello secondo cui i giochi sono ingiustamente demonizzati. Riccitello sosteneva che i videogiochi non siano più violenti di molti film e programmi TV. Grade ha demolito l'argomento di Riccitiello in tempo zero, descrivendo i videogiochi come esistenti in un "vuoto morale".

La risposta di Grade era che la TV ha un punto di vista morale più forte dei videogiochi perché è in grado di contestualizzare il suo contenuto nella narrazione. Riccitiello è stato di conseguenza costretto ad ammettere che l'abilità dei videogiochi di raccontare storie incastonate in un contesto morale forte è ancora ai primordi. Ma non mi dire, Johnny caro!

Bisogna capire il boss di EA: in realtà non possiede uno straccio di argomentazione valida a cui appoggiarsi per difendere il contenuto dei videogiochi violenti. Onestamente, quando si arriva ai giochi più estremi, sono pressoché indifendibili. Non sto dicendo che *Manhunt 2* meritasse di essere bandito nel Regno Unito, ma che la violenza nei videogiochi non è la stessa cosa della violenza nella televisione e nei film. C'è un abisso di differenza tra l'essere un partecipante attivo, magari in prima persona, ad atti di violenza virtuale e l'assistere ad atti violenti che avvengono in un contesto narrativo.

> Togliete la violenza dai videogiochi e ci saranno altissime probabilità di perdere una grossa fetta di guadagni. E magari il proprio lavoro

È un discorso vecchio quanto l'industria stessa, ma sembra che nessuno riesca mai a trovare una giustificazione davvero valida al motivo per cui i giochi debbano essere violenti in primo luogo. Sin da quel primo sparo in *Spacewar*, i videogiochi hanno ritratto comportamenti violenti astratti in un modo che permette al giocatore di definire il suo proprio contesto morale.

Sospetto fortemente che John Riccitiello lo sappia, ma che sappia anche come gira il mondo. Togliete la violenza dai videogiochi e ci saranno altissime probabilità di perdere una grossa fetta di guadagni. E magari il proprio lavoro.

Guardiamo in faccia alla realtà: molti giochi esistono unicamente per abbandonarci ai lati più oscuri della nostra psiche. Certo, molti giochi implicano atti di violenza compiuti nel ruolo di personaggi positivi (Poliziotto Eroico contro Spacciatori, Impavido Americano contro Arabi Cattivi), ma c'è un numero crescente di giochi in cui la linea morale non è tanto sfocata, quanto squartata con un cacciavite arrugginito.

Ho un amico che ha giocato tutti i *Grand Theft Auto* senza uccidere un solo civile (si è anche rifiutato di prosciugare persino una singola Sorellina in *BioShock*, un gioco che cerca di incitare con i sensi di colpa a prendere una decisione moralmente positiva, pur non imponendola), ma ho il forte sospetto che faccia parte di una minoranza.

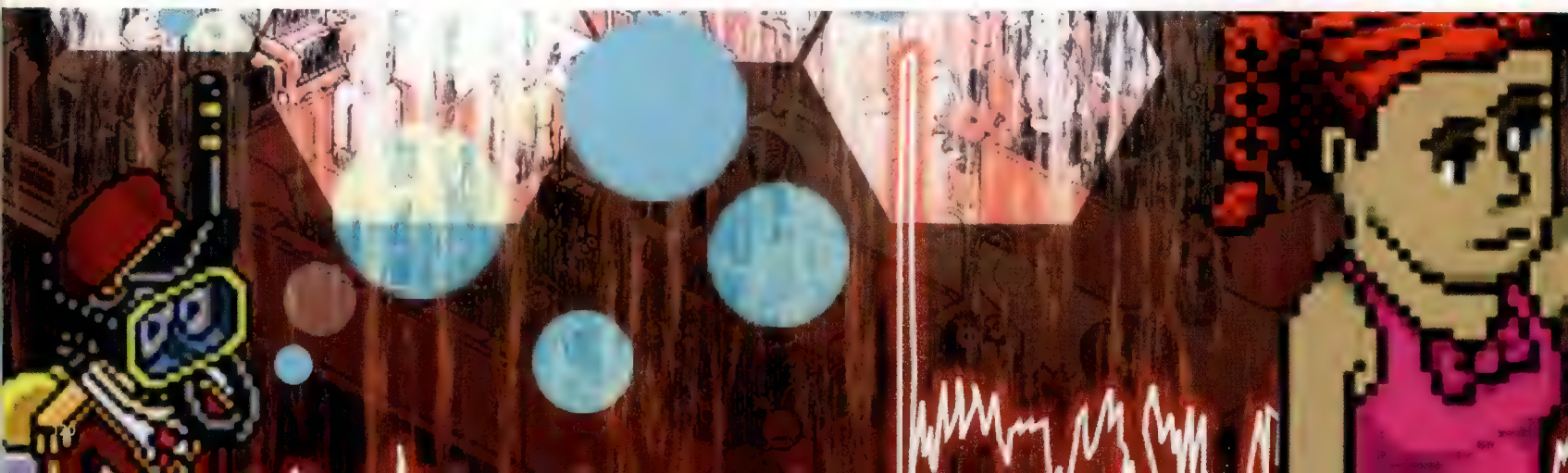
Non ho problemi ad ammettere che mi diverto a lasciarmi andare a dei raptus di distruzione una volta ogni tanto. Non penso che l'esposizione a giochi dei genere mi abbia nuociuto, ma non sono neanche un teenager americano disturbato che può aprire il cassetto in cui papà tiene la pistola. Posso mettere giù il joypad e allontanarmi con la sicurezza di non aver ricevuto un danno (a parte l'occasionale desiderio di trucidare un gatto o strangolare i miei genitori).

Invece di mettersi sulla difensiva ogni qualvolta che qualche politico bacchettone o qualche pezzo grosso della TV decide di prendere di mira la nostra industria, non sarebbe ora che noi si cresca un po' e si cominci a dire 'e va bene'? Invece di negare che i giochi violenti siano un male, accettiamo la cosa in modo responsabile e andiamo avanti.

Sappiamo tutti che non bisognerebbe incolpare i videogiochi per tutti i mali della società, e ovviamente è quantomeno di cattivo gusto bersagliare la cultura popolare quando tutta la classe politica sembra attanagliata in una sorta di sete di sangue, ma presto o tardi dovremo accettare che i videogiochi sono un capro espiatorio, e che probabilmente continueranno a esserlo.

Non ci lasceranno mai in pace, quindi collaboriamo con i legislatori per mantenere questi giochi sul mercato, ma fuori dalla portata dei bambini. Lo sappiamo tutti che poi non resteranno fuori dalla portata dei bambini, ma mostrare un po' di buona volontà potrebbe almeno toglierci questa gente di dosso.

*Mr. Biffo è il co-fondatore di Digitiser, la sezione videogiochi in Teletext di Channel 4, e scrive principalmente per la televisione*



DI ROBERTO RECCHIONI

# ANATOMIA COMPARATA I videogiochi visti dal favoloso argento

## MATRIX, CI HAI LASCIATO QUALCOSA? SOLO CADAVERI.

In Commando, il colonnello John Matrix uccide quasi 100 persone. Nel film Scarface di Brian De Palma muoiono 42 persone. Gran parte delle vittime cade sotto i colpi di Tony Montana nella scena finale del film (*"se fate la guerra a me, fate la guerra al numero uno!"*). Nel primo Die Hard muoiono 18 persone (gran parte cattive, non preoccupatevi). In Die Harder ne muoiono 164. In Hard Boiled di John Woo ne muoiono 307, di cui solo 77 uccise da Tequila, il protagonista del film interpretato dal maestoso Chow Yun Fat. In *Stranglehold*, che di Hard Boiled è il sequel, Tequila uccide oltre cinquanta scagnozzi sono nei primi cinque minuti di gioco. Alla fine dell'esperienza ludica completa, il body count è superiore al migliaio.

Il punto credo che sia evidente: la reiterazione del meccanismo ludico alla base degli shooter uccide qualsiasi pretesa di realismo narrativo che un videogioco possa accampare. Poco importa se la trama è ben scritta, le caratterizzazioni dei personaggi profonde, l'implementazione grafica fotorealistica e quella fisica del tutto aderente alla realtà: se alla fine della fiera ci siamo trovati a uccidere oltre un migliaio di cattivacci, tutti più o meno con le stesse fattezze, quello a cui abbiamo preso parte non è una storia, ma un tiro a segno. Molto ben mascherato, ma pur sempre un tiro a segno.

E non crediate che me la stia prendendo solo con *Stranglehold* (gioco che non mi ha per nulla entusiasmato). A dirla tutta, anche due giochi osannati come *Bioshock* e *Resident Evil 4* rovinano buona parte della loro bella atmosfera a causa di ossessivi, banali e ripetitivi scontri a fuoco contro un gran numero di avversari tutti uguali e dotati di una I.A. estremamente limitata. Sembra quasi che nella mente della maggior parte degli sviluppatori si sia radicato il concetto che sia più la quantità dell'azione a fare la differenza piuttosto che la sua effettiva qualità. Un gioco lungo è meglio di un gioco corto, e il fatto che il giocatore sarà chiamato a reiterare con ossessiva frequenza le stesse azioni in contesti che solo apparentemente sono diversi non è poi molto importante. Quello che sembra importante è che lo faccia per un numero sufficiente di ore. Voi andreste a vedere un film in cui il protagonista, per tutta la durata della storia, non facesse altro che sparare a cattivi così scemi da fargli sotto come una mandria di mucche impazzite? Persino pellicole volutamente estremizzate e parossistiche come Shoot 'Em Up o il già citato Hard Boiled sono comunque costruite intorno a un preciso ritmo in cui anche l'azione più dissennata, estrema, folle e improbabile si prende le sue pause, dando il tempo allo spettatore di tirare il fiato e lanciarsi nella ipercinetica sequenza successiva.

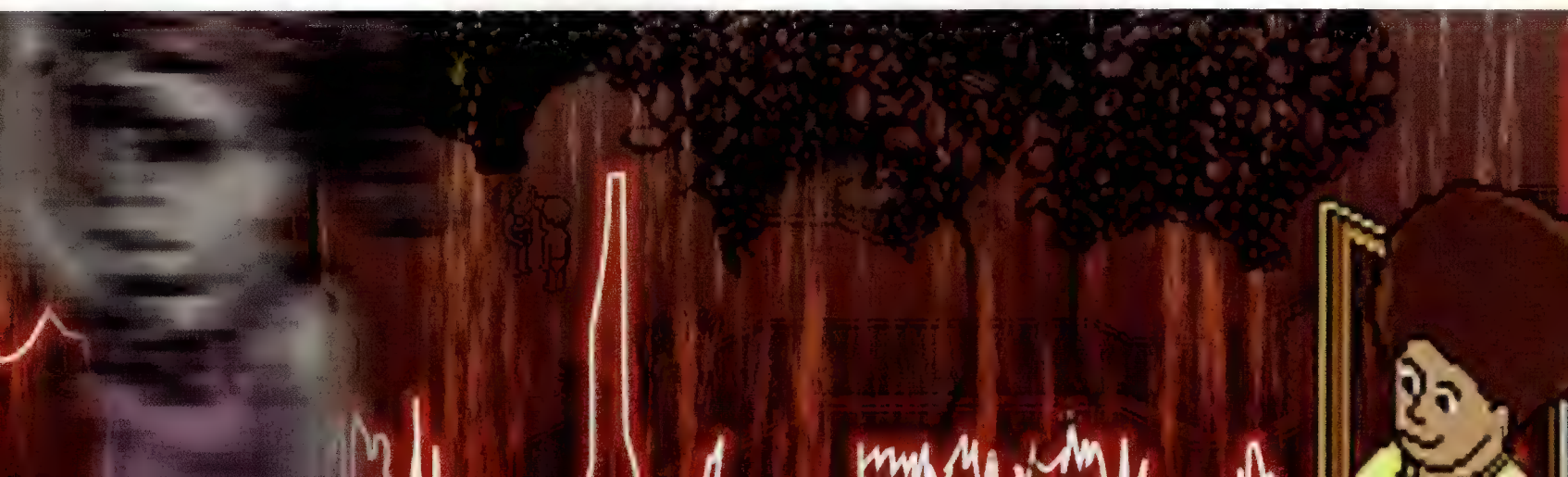
E veniamo di nuovo a *Halo 3*. Il gioco single player è stato criticato per la sua brevità, eppure, se vado a riflettere sulla mia esperienza complessiva della campagna in solitario del terzo capitolo delle avventure di Master Chief, non ricordo un singolo momento ludico ripetuto. Il gioco, pur rimanendo sempre un FPS, offre costantemente situazioni tattiche, strategiche e narrative diverse e, cosa ancora più importante, non le ripete mai. Il gioco è pensato non solo per permettere al giocatore di lanciarsi in mezzo alla rissa con un mitragliatore per mano, ma anche per dargli il tempo di pensare, di gustarsi il paesaggio, di *respirare* il mondo che lo circonda e di decidere in prima persona con quale frenesia impostare il proprio stile di gioco e la sua esperienza virtuale tutto. Un approccio ben diverso da quanto visto in *Halo 2* (che della ripetizione di certi schemi ludici faceva quasi un cavallo di battaglia) o in *Stranglehold* (un gioco che sembra essere un malato di mente ossessivo/compulsivo tanto calca la mano nella perpetuazione di una azione costante e sempre identica a se stessa) e nei vari *Heavenly Sword*, *Gears of War* o il già citato *BioShock*. È vero, l'ultima creatura Bungie è breve. In compenso, però, non è mai noiosa, e non fa a pezzi la sospensione dell'incredulità del giocatore a colpi di improbabili reiterazioni. E questo, in termini di "narrativa videoludica" è un passo avanti da gigante.

> Voi andreste a vedere un film in cui il protagonista non facesse altro che sparare a cattivi che gli si buttano addosso?

Quando ho iniziato questa rubrica, il mio scopo era di analizzare le meccaniche narrative dei videogiochi e confrontarle con gli altri media. Un lavoro che pensavo sarebbe stato deprimente perché, per quanto riguardava lo sviluppo dei soggetti e la grammatica della narrazione, ritenevo il media videogioco ancora all'età della pietra e in mano a zelanti dilettanti (con rare eccezioni). L'uscita di *Halo 3* mi dimostra che mi sbagliavo, e che qualcuno sta cominciando a porsi le domande corrette. In giro ci sono sempre più prodotti in grado di coniugare meccanismi ludici divertenti a trame composite ed evolute, creare personaggi autoctoni distintivi e profondi e cominciare a sviluppare un linguaggio personale del media. Non è facile ottimismo dire che nei prossimi anni ci potremo aspettare prodotti sempre migliori sotto *ogni* punto di vista, e non sotto il mero profilo tecnico. Oggi alcune software house *illuminate* sembrano aver finalmente cominciato a capire che i buoni giochi non si ottengono solo a colpi di poligoni e motori fisici e che *ogni* aspetto è un tassello fondamentale. Visto il successo planetario di *Halo 3*, è lecito aspettarsi che nel futuro anche altri sviluppatori e produttori seguiranno l'esempio di Bungie (e Valve) e realizzera opere degne di nota.

Viviamo in tempi interessanti. Facciamo in modo che restino tali.

*Roberto Recchioni è scrittore e fumettista (John Doe, Battaglia, Diabolik, Dylan Dog). La sua prima console è stata un Colecovision e da allora continua a correre*



DI MATTEO BITTANTI

# MATTSCAPE GameStudies.01

## DE-GENERAZIONE: ALCUNE RIFLESSIONI SULLA NOZIONE DI GENERE

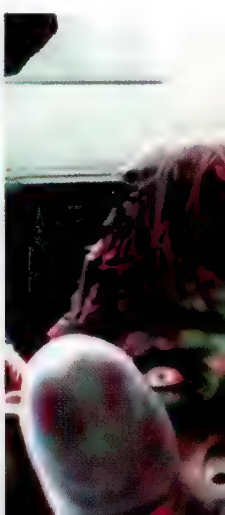
Apriamo con una provocazione: la tradizionale distinzione in generi videoludici non solo è arcaica, ma addirittura depistante, dato che non è più in grado di restituire la natura poliforme dell'attività ludica. Come ogni tassonomia, anche quella dei generi videoludici riflette una determinata ideologia (in questo caso, industriale e giornalistica) ed è frutto di una precisa congiuntura storica (i primi anni Ottanta). Invece di utilizzare l'approccio convenzionale che considera solamente le caratteristiche formali dei testi, sarebbe più utile esaminare attentamente i generi di partecipazione, ovverosia le dinamiche di fruizione da parte degli utenti. Tale nozione può aiutarci a fare luce sui modi in cui i giocatori si accostano ai videogame, anziché assumere una imposizione deterministica che attribuisce al testo la capacità di definire in modo rigoroso i suoi possibili usi. Un'avvertenza: le indicazioni che seguono non hanno alcuna pretesa di esaustività. Si tratta di un primo abbozzo di una nuova teoria dei generi, generale ma non generica, aperta a possibili revisioni, aggiornamenti e ridefinizioni. Si noti che le varie forme di partecipazione non si escludono a vicenda, ma possono alternarsi/coesistere all'interno della medesima sessione. Inoltre, un utente può partecipare in modo differente a seconda dei casi e delle inclinazioni personali.

Una prima dinamica di partecipazione riguarda la natura di performance che caratterizza l'attività videoludica in quanto tale, un'attività sempre più spesso documentabile e condivisibile sotto forma di filmati, video e replay. L'utente partecipa al testo dando prova delle proprie abilità, gioca in modo competitivo in un'arena domestica o pubblica. Una seconda forma di partecipazione assai diffusa è quella del gioco ricreativo in compagnia di amici o familiari. In questi casi, per quanto l'attività ludica faccia da fulcro e baricentro, l'agonismo tipico delle performance lascia spazio alle dinamiche di socializzazione attivate dal gioco. In alcuni casi, il videogame diventa mero pretesto per socializzare, punto di partenza, piattaforma di lancio. Non dobbiamo poi dimenticare la partecipazione frammentata, caratteristica di quegli utenti che dedicano al videogame pochi minuti nel corso della giornata. Questo genere di partecipazione è assai frequente nel caso delle piattaforme portatili così come dei webgame: in questo caso, il gioco è concepito come autentico passatempo, risorsa da attivare negli "spazi morti" della quotidianità.

Un'altra forma partecipativa riguarda l'uso del gioco come strumento, tool, piattaforma di sviluppo, fucina di prodotti secondari. Questa attività caratterizza le elite, le nicchie produttive, i fan più creativi. Si pensi, per esempio, al fenomeno del modding, tipico degli FPS (ma non solo), la creazione di skin, avatar, livelli, ma anche opere derivative tipiche del fandom (mashup, tributi, omaggi), a loro volta riconducibili a dinamiche di appropriazione/ricontestualizzazione. Affine a questa forma di partecipazione intensa è la produzione di guide strategiche amatoriali, walkthrough, siti e blog raggruppabili sotto il termine ombrello di information production. Un'altra forma di partecipazione, anch'essa tipica delle elite videoludiche, concerne la mobilitazione che si realizza attraverso le gilde e i clan, ma anche eventi come i LAN party. Non va poi dimenticato il gaming inteso come virtuosismo, spettacolo fruibile in un contesto (pubblico, privato o semi-pubblico online): due esempi caratteristici sono le sfide a *Dance Dance Revolution* o le sessioni a *Guitar Hero*: in questi giochi, il confine tra gameplay e performance artistica è molto sottile. Un altro esempio riguarda i musicisti che si servono della tecnologia a 8-bit (modificata) per produrre/suonare musica, in cui la dinamica ludica assume una natura assai differente da quella originariamente definita dai designer. Un altro tipo di partecipazione riguarda le sempre più diffuse forme di spettatorialità intrinseche al medium videoludico: la fruizione di sessioni di gameplay in diretta o registrate (es.: *Halo 3*, *Virtua Tennis 3*, *Project Gotham Racing*, di cui abbiamo parlato il mese scorso), machinima e altre espressioni testuali costruite per mezzo del gioco. In questi casi, il piacere della fruizione deriva dall'assistere a uno spettacolo anziché dall'interazione vera e propria; non dimentichiamo, inoltre, che il videogame è un medium rappresentazionale oltre che ergodico. La pianificazione strategica che si estrinseca attraverso il cheating e la sovversione degli obiettivi previsti costituisce un altro modo di partecipare all'esperienza ludica. In generale, la partecipazione può essere spensierata ma anche professionistica: è il caso degli FPS o degli RTS utilizzati nelle competizioni e nei tornei. Ancora una volta: non è il testo a determinare la modalità di fruizione, bensì gli usi (previsti e imprevisti) che gli utenti ne fanno. Detto altrimenti: un giocatore può fruire *Gears of War* in modo casuale (per usare un termine tipicamente industriale/giornalistico) oppure giocare a Solitaire in tempi/modi comunemente associati a una fruizione hardcore.

Concludendo, occorre ripensare organicamente la nozione di genere, considerandola dal punto di vista degli utenti e non dei testi. Il genere è una attività fluida e dinamica, non una etichetta statica, facilmente riconoscibile. Un eccesso di astrazione conduce alla distrazione o, peggio ancora, alla distruzione.

*Matteo Bittanti si occupa di new media e videogame. Vive a San Francisco. Per ulteriori informazioni: mattscape.com.*



DI BONAVENTURA DI BELLO

# GAMELOSOPHY Zen and the Art of Entertainment

## END-OF-GAME

Fine-del-Gioco: tre parole che possono assumere molteplici significati, anche rimanendo nell'ambito dei temi trattati in queste pagine. Una piccola ma profonda frase che ci riporta a un tempo in cui si celebrava la fine di un gioco con l'entusiasmo di una festa di laurea o del diciottesimo compleanno. Quattordici lettere, spazi compresi, in cui si può racchiudere l'emozione di una conquista, di una vittoria, di un risultato. Ma andiamo per gradi...

Fine-del-Gioco può significare il momento in cui ci si accorge che non è più possibile provare le stesse genuine, giustamente uniche emozioni nel proseguire e giungere al termine di un videogame. Un momento che segna l'inizio della fine o soltanto la conclusione di un ciclo dell'esistenza, lascio decidere a voi secondo la vostra esperienza personale di tale episodio. C'è chi darà la colpa ai ritmi massacranti del mercato, alla velocità allucinante della tecnologia oppure alla voluttà digitale entro cui si sollazzano gli sviluppatori e chi, facendosi portavoce di un luogo comune, dirà o penserà semplicemente che tutto ciò accade perché si legge sempre di meno e si sta sempre di più di fronte a una TV vuota come il cranio di un fossile preistorico. O, semplicemente, c'è chi darà la colpa al tempo che passa, all'età che non è più quella di una volta, il che è quasi sempre vero, qualunque sia l'anno di nascita del videogiocatore.

Ma Fine-del-Gioco può anche significare, semplicemente, la delusione di un 'endgame' che non riesce a coronare gli sforzi compiuti per giungere alla sua manifestazione. Sarà capitato sicuramente a molti di voi di commentare con un laconico: 'Tutto qua?' la sequenza finale di un videogame che vi aveva in ogni caso catturato e trascinato fino alla sua conclusione. È incredibile come, a volte, gli sviluppatori si lascino prendere dalla pigrizia o dall'inettitudine proprio mentre imbastiscono quella che dovrebbe essere la proverbiale ciliegina sulla torta.

Oppure, quando il gioco si esaurisce davvero o merita di estinguersi nell'oblio, Fine-del-Gioco è ciò che invochiamo assistendo a una sua nuova, inutile incarnazione che pretende di rievocare un evento che non c'è, che non è mai accaduto, visto che non meritava nemmeno di iniziare. Eppure certi giochi si ostinano a rinascere, aggiungendo numeri romani o variando il titolo, quasi sempre senza aggiungere nulla di nuovo o diverso, e soprattutto migliore. A volte i seguiti sono in realtà semplici espansioni che si potrebbero scaricare online

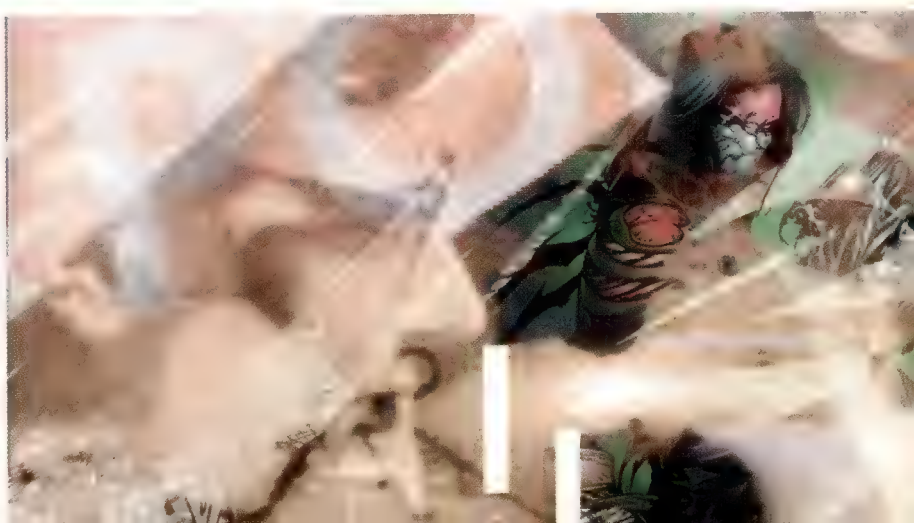
volte non sono dei 'seguiti' ma delle semplici 'espansioni', spacciate per prodotti completi quando potevano addirittura essere scaricate online integrandosi con il prodotto originale. Per fortuna ci sono le eccezioni, come i titoli che non hanno un seguito in quanto 'completi' sotto ogni punto di vista (un esempio è stato *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*) oppure i seguiti che in taluni casi mostrano una chiara evoluzione rispetto ai titoli che li hanno preceduti (come nella serie *Tekken* oppure nella saga di *Resident Evil*), o quei prodotti che non pretendono di rinnovare ma solo di arricchire un titolo di partenza che rappresenta, magari, un seguito in sé degno di tale definizione (come le espansioni di *The Sims 2*, per intenderci).

Ma in questo susseguirsi di novità reali o semplice spacciate come tali, altrettanto tragica è la Fine-del-Gioco che ci sembra ancora troppo lontana mentre un episodio (o semplicemente un titolo) nuovo e potenzialmente interessante giunge sul mercato, e proviamo in tutti i modi a terminare quello precedente per non rimanere indietro rispetto alla folle corsa del mercato videoludico e tecnologico in generale. A rincarare la dose e frust(r)arci, poi, nel nuovo videogame appena presentato, ci sono inevitabilmente una grafica e una storia che promettono di superare quelle dei titoli visti finora, con un ritmo che solo gli hardcore gamer riescono a sostenere senza traumi, mentre tutti gli altri soccombono lasciandosi alle spalle giochi mai terminati.

Concediamoci, a questo punto, una domanda: e se End-of-Game fosse la fine del videogame in quanto prodotto che si esaurisce nell'acquisto, utilizzo individuale o di gruppo e termine della sequenza di gioco? Mi riferisco ai giochi online e alla loro natura da una parte dinamica in quanto digitale e virtuale, dall'altra multiforme e mutevole (in quanto plasmata dalla componente 'umana' dei partecipanti-personaggi-giocatori). Anche l'hardware si è evoluto in questa direzione, evidenziando una fase di transizione che, per i suoi vantaggi commerciali nella distribuzione e longevità del prodotto, potrebbe portare a un'estinzione di quei giochi offline che richiedono investimenti troppo gravosi da giustificare un intervallo di vita del prodotto tanto breve o un suo assorbimento insufficiente da parte del pubblico. *Gears of War*, tanto per citare un titolo recente e particolarmente noto, è un ottimo esempio di come gli investimenti nello sviluppo riescono a garantire un riscontro nel tempo e addirittura a dettare nuovi standard per le tecnologie di online gaming e le strategie di mercato.

Chi non apre gli occhi e guarda lontano, verso questi ampi orizzonti virtuali, rischia di inciampare e cadere sulla sua stessa ombra, fino a sprofondarvi e sparire dal settore. È già successo a case produttrici che si erano sentite troppo forti e sicure di sé per rimettersi in discussione e rinnovare le proprie strategie commerciali e di sviluppo. Potrebbe accadere ancora, e in questi casi risuona ancora più lugubre la breve, ma micidiale frase conclusiva: End-of-Game.

*Bonaventura 'BDB' Di Bello, autore di avventure, editor storico di Zzap! e fondatore di The Games Machine, è da oltre due decenni nel mondo digitale. Scrive, insegna e progetta per stampa e Web.*



# Borderline

Lettere al Limite

Essere pubblicati su **Game Pro** porta fortuna, quindi vi conviene provarci: sputate su schermo ciò che di meglio avete dentro, sterilizzate e inviate a **Borderline** all'indirizzo email gamepro@sprea.it. Se invece odiate gli alberi e volete vederli soffrire e morire, scrivete su un foglio di carta a questo indirizzo: **Game Pro**, Via Torino 51, 20063, Cernusco sul Naviglio (MI). Ah, dimenticavamo: volete anche voi unirvi a chi ci insulta per i 10 ad *Halo 3* e *Orange Box*? Il nostro forum, a quanto pare, è lì (solo) per questo, all'indirizzo http:\\forum.gamesradar.it. Buttateci un occhio, ma poi ricordatevi di riprenderlo.

## FAST AS A SHARK

Tutto corre dannatamente veloce, il che è anche un bene, per molti versi. Eppure il tempo, questo è innegabile, va diventando sempre più prezioso, rarefatto. Si scrive, si studia, si lavora (o si cerca di farlo), si ama, si odia, si sogna... ma si gioca, anche. E in una dimensione dove il tempo è poco, mi capita di prendermela sempre di più con gli sviluppatori che abusano del mio tempo, come se ne avessi infinito da regalargliene. Odio i giochi che non ti permettono di regolare la difficoltà in modo che tu possa giocare al tuo livello e procedere senza frustrazioni. Odio i giochi che non ti consentono di salvare liberamente, costringendoti a tornare a qualche imprecisato (e sempre troppo lontano) checkpoint... sì, Zelda incluso, dannazione. Odio i giochi in cui ti perdi e dove non compare una stramaledetta freccia che ti guidi. Sì, li odio, li odio dal profondo del mio cuore, disperatamente. E più mi piacciono, più li odio.

Credo nel diritto del compratore di un'opera di poter fruire di essa nella sua interezza. Pago per un romanzo, ok? Se mi va, me lo leggo tutto. Un CD musicale? Se mi va, lo ascolto dalla prima all'ultima traccia. Un film? Idem. E un gioco? No, un gioco no, perché potrei non essere capace di andare avanti e non avere tempo infinito per addestrarmi come Rocky fino a diventare il grande campione di "gioco x" per poi portarlo a termine. Magari mi piace da matti, quel gioco, ha una storia della quale vorrei vivere il finale... ma non posso, perché non sono sufficientemente bravo.

Non so voi come la pensiate, ma per me è intollerabile. Datemi un tasto "skip enemy, skip puzzle", datemi quel che volete, ma fatemi finire il gioco. Ho pagato per questo.

**Marco Accordi Rickards**
Metalmark

## ERRARE È UMANO, PERSEVERARE È DIABOLIK

Ciao, leggo **Game Pro** dal primo numero, ma sono un appassionato di videogiochi da molto prima. Da qualche mese ho notato un certo interesse da parte vostra nella produzione di Artematica, forse perché è una delle poche (se non l'unica) aziende italiane che ha il coraggio di creare videogiochi, tanto di cappello. Quello che non capisco è il vostro criterio di valutazione. Ho letto la recensione di *Diabolik: The Original Sin* nel numero di novembre. Votazione: 7. Mi sono quindi deciso a comprare il gioco, pensando che ne valesse la pena. Evidentemente mi sbagliavo. Sorvolerei sulla grafica, diciamo vecchia di 5-6 anni, ma sappiamo tutti bene che non è la grafica a fare la differenza. No, è il gameplay: quella cosa che ti tiene attaccato allo schermo, che ti appassiona e ti diverte ecc. ecc., capito di cosa sto parlando, no? Il problema di *The Original Sin* è che è proprio il gameplay a fare acqua da tutte le parti: controlli scomodi e lentissimi, inventario contro intuitivo, sistema di salvataggio misterioso, menu che lasciano un bel po' a desiderare, tutto lento e macchinoso come fosse già una sfida riuscire a controllare il gioco. Giuro che non ho il coraggio di giocarci di nuovo... allora vado a rileggere la recensione. Effettivamente c'è scritto che l'uso dell'inventario è scomodo e che, per andare avanti, bisogna procedere per tentativi (forse perché i controlli fanno schifo, oltre allo scenario che è quello che è?), ma c'è anche scritto di alti valori produttivi e creativi e dell'atmosfera da fumetto, nonché delle emozioni che il gioco sa suscitare: emozioni come la noia, la rabbia, la frustrazione? I valori creativi forse sono idee mal realizzate, per cui quelli produttivi mi sfuggono un po', per non parlare dell'atmosfera: se da fumetto significa noiosa e inverosimile, allora c'è tutta. È inutile farci i complimenti da soli solo perché in Italia riusciamo fare solo questo e allora vuol dire che è il meglio che si possa fare! Questa è una balla!

Diamo a Cesare quel che è di Cesare: ad essere buoni, il gioco merita si e no un 5 scarso, visto che le poche idee di gioco presenti sono male sviluppate e complicate da "giocare", la storia appassionerebbe solo uno che si avvicina al gioco perché legge il fumetto e non ha idea di cosa siano i videogiochi, i controlli sono stucchevoli, ci si mette un sacco di tempo solo per provare a fare qualcosa, la trovata grafica "interessante" di usare scene statiche francamente non me la danno a bere, sembra più un trucchetto da gioco anni '90, direi... L'avventura sta rinascendo grazie a *Diabolik*? Secondo me, piuttosto, le hanno costruito una bella bara. Scusatemi lo sfogo ma sono veramente contrariato da questo gioco. È davvero il meglio che riusciamo a fare in Italia? Se è così, bisogna correre ai ripari.

**Giovanni**

*Avendo già espresso il nostro punto di vista nella recensione, scritta dalla mia valente deputy editor Virginia, cedo la parola a Riccardo Cangini, autore di Diabolik: The Original Sin nonché fondatore e capo di Artematica.*

*Buongiorno Giovanni,*
*mi spiace che non abbia gradito il gioco e non le rispondo per tentare di convertirla, ci mancherebbe altro, da sempre quando si parla di voti e recensioni alla fine non è possibile non concludere con un bel "de gustibus". Naturalmente non condivido*

**"No, non volevo questo, invece il mercato si allontana dai miei gusti e dai miei tempi, invecchio sì, e faccio fatica a capire i giovani, che non vedono lo squallore che li circonda"**

**LordMatlei**

**Questa vignetta, che mi ha fatto molto ridere, è opera di Riccardo Cangini. Lui non sa che la pubblico, ovviamente.**

# "Bravo! Hai appena sbloccato Borderline 7!"

*neanche un po' la sua analisi, ma sono evidentemente di parte... ed è inutile che stia a spiegarne i motivi.*

*Ciò che invece mi va di argomentare in modo oggettivo è che:*

*1) La 'verità' se non è esclusiva prerogativa di* ***Game Pro*** *e o delle altre testate, non lo è ovviamente nemmeno dei giocatori; lei ha espresso un giudizio personale, che sarà magari condiviso anche da altri ma che per fortuna ci risulta essere in controtendenza con quanto asserito da altri giocatori di avventure grafiche e o da altri recensori; quindi non certo da persone che non abbiano idee "di cosa siano i videogiochi".*

*2) In merito ai (discussi) voti web/cartacei, a oggi le recensioni di Diabolik vanno dal 6.0 all'85%, non le sarà difficile constatare quanto affermo facendo un rapido giro su Google e o sul nostro sito. Alla voce Diabolik sono state inserite le 6 migliori recensioni online la cui media finale è dell'80% (naturalmente i voti si riferiscono a siti professionali come Multiplayer, GameStar, Adventure Planet, Punta e Clicca, ecc.).*

**Un tributo di un lettore, Alfonso, al grande *Fallout*. Ha talento, il ragazzo. Complimenti.**

*3) Il nostro precedente videogioco, Jonathan Danter (aka Belief & Betrayal), è stato trattato meglio all'estero che in Italia (http://www.artematica.com/index.php?sezione=gamesdetails&idGame=5), per cui non mi pare che la stampa nazionale favorisca Artematica, anzi, generalizzando, i voti migliori spesso li otteniamo sulle riviste online estere specializzate in avventure grafiche (Just Adventure, Game Boomers, Adventure Treff, ecc.). Non esattamente gente che avrebbe un qualche interesse ad edulcorare le recensioni relative ai nostri giochi...*

**REVIEW-BY-MAIL**

## IL CUBO DI RUBIK

FORMATO: CUBICO DISPONIBILE: SIN DAL 1980
PUBLISHER: ERNO RUBIK SVILUPPO: IDEAL TOYS

**Libero da quelli che sarebbero diventati gli stereotipi suicidi della creatività nell'industria dell'intrattenimento odierna, Rubik creò un artefatto ingegnoso e stimolante. Molto apprezzato dalla cultura Pop, il Cubo ancora adesso sarebbe un valido passatempo per ogni tipologia di giovane gamer, se solo i Pokémon non fossero mai esistiti. Un evergreen consigliato agli amanti del retrogaming estremo stufi della Trottola.**

**[7]**

**DI EMILIANO RIBAUDO**

*Ciò detto evidentemente a lei il gioco non è piaciuto; né più né meno del giudizio di mia suocera su Halo3... e sì che lei va matta per Wii Sports e Tetris; come detto, de gustibus...*

*Concludo con una banalità in cui però credo e alla quale ho dedicato gli ultimi venti anni della mia vita (e non solo); certamente si può fare di meglio, anche dall'Italia, è un lavoro lungo, stramaledettamente faticoso e difficile, in cui non bisogna demordere e che, ne sono convinto, ci permetterà sempre più di ritagliarci dignitosamente il nostro spazio nell'industria dei videogame.*

*Un saluto,*

**Riccardo Cangini**

*PS Pure io leggo* ***Game Pro*** *dal primo numero, anzi leggo riviste del settore dal primo numero della vecchia Video Giochi, ma anche Paper Soft, List, Home Computer, M&P Computer... Bei ricordi, davvero.*

### CHI FA LA SPIA NON È FIGLIO DI MARIA, NON È FIGLIO DI GESÙ

Salve a tutti, devo consegnare un pacco bomba ad un certo Enrico Lucchesi, mica lo avete visto passare?

**Pulcinella 89**

*Sì, è andato di là.*

### TALES OF ETERNAL LOVE

Ciao Marco, mosso da una sorta di empatia gradirei raccontarti una storia, una storia vera. In fondo hai proprio ragione, siamo esseri umani che si ritrovano con la scusa dei videogiochi, quindi approfittiamone. I videogiochi sono una mia grande passione, passione che a differenza di tante persone, mi venne trasmessa dall'alto. Mia madre amava i videogiochi dai tempi del Commodore 64, che mi regalò facendo enormi sacrifici. In tempi più recenti, un gioco che la coinvolse fu *Dark Chronicles* per PS2, suo passatempo preferito quando purtroppo una terribile malattia la costrinse a casa. In quel periodo io abbandonai gli studi universitari e trovai lavoro in una maledetta fabbrica, poiché le esigenze mi portarono a dover essere in grado di badare a me stesso, senza troppi fronzoli.

## PRESS PLAY

di **Metalmark** e **Flavia**

Facevo l'operaio turnista. Naturalmente odiavo il mio lavoro, non perché fosse umile, ma perché mi stava facendo perdere gli ultimi giorni in compagnia di mia madre, così un giorno decisi di inscenare una settimana di malattia e starmene a casa, unico modo possibile per venire incontro ai miei desideri, essendo le legittime ferie una chimera per i lavoratori interinali.

**"La mia passione per il retrogaming è radicata non tanto negli aspetti videoludici, bensì nei ricordi che li legano in modo indelebile a frammenti di vita e momenti d'infanzia"**

**Fabio "Doom" Donegà**

Fu la scelta migliore della mia vita (hey, questa è la prima volta che ne parlo a qualcuno). Giocammo a lungo a *Dark Chronicles*, un gioco che in realtà non mi interessava molto, ma riuscii a finirlo, rendendo felicissima mia madre, che voleva a tutti costi vedere la fine del gioco. Ho un bellissimo ricordo di quei momenti, di come uno semplice videogioco abbia per un po' avuto l'incredibile potere di far passare in secondo piano il cancro.

Pochi giorni dopo, a soli 42 anni, mia madre mi salutò per sempre.

Ti dirò, io ho sbattuto il pad a terra e mandato tutto al diavolo, perché il dolore m'impediva di fare qualsiasi altra cosa oltre bestemmiare, compreso giocare ai videogiochi, prendere in mano la chitarra o scrivere una qualsiasi frase di senso compiuto. Era il mio game over. Sono passati mesi prima che riuscissi a metabolizzare l'accaduto, e sono passati anni prima che riuscissi a continuare la partita, in ogni caso adesso, bene o male, sono di nuovo in gara, passato dalla follia per ambire alla saggezza, e poco conta che da queste parti non ci siano trucchi per avere vite infinite, sarebbe solo una noia pazzesca. O almeno, così mi piace credere.

**Emiliano Ribaudo**

*Non è facile rispondere nello stato d'animo in cui mi trovo dopo aver letto la tua missiva. Ti capisco più di quanto vorrei. Quel maledetto 12 febbraio era un lunedì. Il sabato precedente, la sera, inserii Rayman per Wii e Mila gridò, dall'altra stanza, sentendo il suono dei conigli. "Il mio gioco preferito!" Giocammo insieme, divertendoci moltissimo. Volevo spegnere ma, chissà perché, andai avanti. Finimmo il gioco, tardi. Due giorni dopo, lei non c'era più. Sono*

REVIEW-BY-MAIL

## IL SEGRETO DI MONKEY ISLAND

FORMATO: TUTTI DISPONIBILE: 1990 (MA OGGI NO)
PUBLISHER: CTO SVILUPPO: LUCASFILM

Quando essere un pirata voleva ancora dire usare un pollo con una carrucola in mezzo. Quando nessuna scimmia veniva maltrattata durante la creazione di un gioco. Quando servivano i dischetti 22 bis. E quando un videogioco era un vero capolavoro. Imperdibile ed eterno.

**[10 su 10 con encomio]**
DI ROBERTO BERTONE

## GAME ANALYSIS // I videogiochi sul w dei lettori

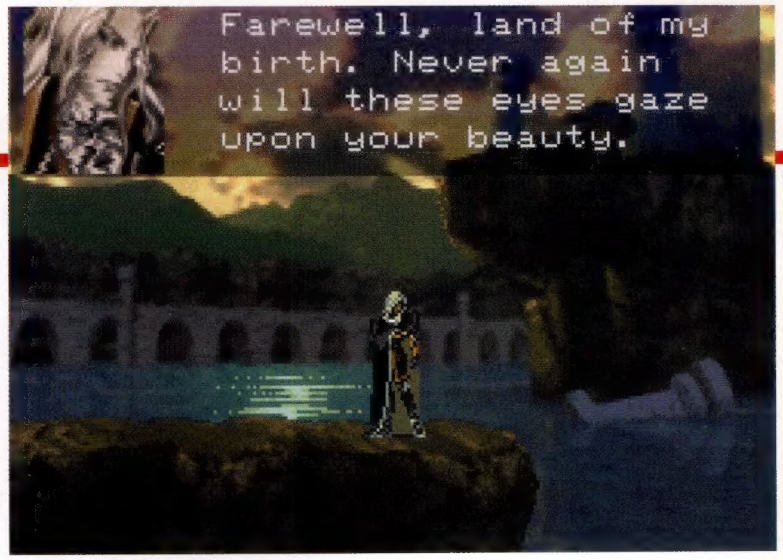
### killer 7 di Filippo Vanzo

Eccentrico, visionario, disorientante, violento, psichedelico, disturbante, incoerente, destabilizzante. Sono innumerevoli gli aggettivi con i quali sarebbe possibile etichettare *killer7*, così come innumerevoli sembrano essere le identità che albergano all'interno dell'opera stessa, frutto schizofrenico del genio congiunto di Goichi Suda e di Shinji Mikami. Elogiato dalla critica quanto snobbato dal popolo videogiocante, *killer7* è un titolo caratterizzato da una inusuale "molteplicità", sia di contenuti che di possibili approcci con i quali è possibile avvicinarlo.

Il primo impatto con l'opera Grasshopper Manufacture è generalmente sconvolgente: grafica cel-shaded minimalista ma accattivante, con colori omogenei e psichedelici, sistema di controllo "su binari" che stride pesantemente con qualsivoglia standard del genere action adventure, personaggi e situazioni che spaziano dall'insolito al grottesco, colonna sonora eclettica, storia e narrazione frammentarie, criptiche e talvolta incoerenti. Ogni aspetto di *killer7* sembra progettato appositamente per trascinare il fruitore in un'esperienza allucinogena e caleidoscopica, in cui teste parlanti, aberrazioni suicide e spettri dal linguaggio distorto sono all'ordine del giorno; il fatto che il giocatore venga calato nei panni di un killer dalle personalità multiple, gli Smith, non fa altro che accentuare la sensazione di avere a che fare con qualcosa di irrimediabilmente deviato e malsano.

Superato l'iniziale scoglio dell'avvicinamento a un titolo così esasperato e sopra le righe, il giocatore è libero di concentrarsi sugli aspetti più prettamente ludici, vero tallone d'Achille di *killer7*. La bizzarra scelta di delegare la deambulazione del proprio avatar a un tasto "acceleratore" piuttosto che alla classica leva analogica, e quella di permettere al giocatore di cambiare direzione solamente in particolari punti di snodo, se da un lato semplifica la navigazione dell'area di gioco, dall'altro la depaupera del piacere intrinseco della libera esplorazione. L'utilizzo delle varie personalità, intercambiabili a piacimento, non sembra eccessivamente approfondito o incentivato, limitandosi a proporre alcune situazioni che richiedono lo sfruttamento di un'abilità specifica di un personaggio (ad esempio la capacità di Coyote Smith di forzare qualsiasi tipo di serratura) per essere superate. La parte dedicata al combattimento, che si svolge interamente in prima persona, è probabilmente l'aspetto più riuscito, oltre che quello di stampo più tradizionale, del gameplay di *killer7*.

È solo dopo aver esaurito i due momenti precedenti che il giocatore può focalizzarsi sull'ultimo e più importante aspetto dell'opera di Suda: i contenuti. La trama di *killer7* si discosta sensibilmente da quelle che solitamente fanno da sfondo alla maggior parte degli action game, assumendo un ruolo drasticamente predominante all'interno dell'esperienza ludica. La struttura diegetica del titolo Grasshopper si presenta estremamente confusionaria e sconnessa, piena di punti oscuri, scarsamente esplicativi, o più semplicemente del tutto illogici; il motivo di tanta incoerenza ed ermetismo è triplice: da un lato si può tranquillamente affermare che *killer7* è un titolo che è giunto sugli scaffali deprivato di parte dei suoi contenuti (si pensi al solo fatto che la versione commercializzata copre un lasso di tempo che va dal 2010 al 2014, mentre l'idea originale prevedeva un ciclo di eventi sparsi tra il 1750 e il 2171), ed è quindi logico supporre che molti dettagli essenziali siano andati perduti; dall'altro gli stessi designer Grasshopper hanno concepito la storia come un vero e proprio enigma da risolvere, delegando al giocatore l'arduo (impossibile?) compito di dare un senso agli avvenimenti, lasciandogli allo stesso tempo un ampio margine di "libertà interpretativa", dato che non esiste una lettura univocamente corretta della trama. In ultima istanza è necessario tener presente che killer7 scivola spesso e volentieri, e soprattutto senza alcun preavviso, nell'ambito del simbolico e del metafisico, impedendo all'utente di comprendere con assoluta certezza quanti e quali eventi siano da considerare come "realmente" accaduti, e quali invece assumano invece un significato simbolico. Si pensi ad




**Il tributo "finale" a un grande capolavoro senza tempo.**

## Revelations

**tuttoquellocheavrestesemprevolutosentiremachen essunohamaiosatodirvineppurevostropadrequand ovihafattoquellimbarazzantediscorsosulleapi**

**Blu-ray e HD-DVD sono una bufala bicefala.**

*contento che abbia visto il finale. Il sequel, guarda caso, è uscito a pochi giorni dalla nascita della mia seconda figlia. Dai che la vita continua. Dai che a vincere, maledizione, saremo noi. Dai.*

### IMAGINATIONS FROM THE OTHER SIDE

Ieri ho installato WinuUAE, così, giusto per occupare un momento vuoto della giornata. Ma quando il logo Psygnosis è apparso sullo schermo ho immediatamente realizzato che la mia ever-gen sarebbe continuata in quel preciso istante, riposta nei pixel e nel parallasse di *Agony*. Ho disinstallato l'emulatore per poi caricare l'ultimo quick-save di Bioshock. È stata un'esperienza straniante, come vedere una foto in bianco e nero di cui non ricordavo i variopinti contorni color pastello. Mi ha fatto capire quanto la mia passione per il retrogaming sia radicata non tanto negli aspetti videoludici, bensì nei ricordi che li legano in modo indelebile a frammenti di vita e momenti d'infanzia. Questa madeleine elettronica mi ha aperto ad una ulteriore riflessione; oggi tutto è così complicato... Vorrei un mondo in Full HD dove ogni cosa è limpida, precisa, dettagliata, luminosa. Come **Game Pro**, che è pure in 16:9.
**Fabio "Doom" Donegà**
http://fattore-attesa.blogspot.com

*Presto un update del firmware di **Game Pro** permetterà alla rivista di leggere i DVD. Inserirete il disco tra le pagine di Borderline e, in cover, vedrete il film. Figata, no?*

### THE FUCKING FLOW

Grande **GAME PRO**, ci voleva proprio una rivista così, sembra un fiore in un deserto abitato solo da pesci radioattivi con tre occhi e demo omaggio. Questa rivista strappa il cuore per la bellezza, quindi lunga vita a **GAME PRO**, grazie, grazie e continuate così. Veniamo al dunque: ormai gioco da più di trenta anni, e sottolineo gioco, quindi assaporo le mie innumerevoli vite parallele. Quanti game over, un po' come nella vita, ma con più gusto. Quando penso alle ore trascorse in compagnia di monitor monocromatici, a colori, in alta definizione, non posso esimermi dal pensare all'attuale generazione. Schermo scuro scritta in bianco: bene, adesso comincia una nuova avventura, loro non mi hanno mai deluso, mai, adesso sono pronto per questa rivoluzione... [un anno dopo] Schermo scuro scritta in bianco, ancora un altro sparatutto, ancora pentoloni enormi in cui ci perdi dei mesi ma che ti lasciano il senso del tempo perso inutilmente. Ricordo, poco tempo fa, mi sono volutamente perso nelle lande di *Oblivion*, ne sono uscito dopo mesi, con un senso di nausea che mi faceva girare la testa. Perché? La noia di fare per milioni di volte la stessa cosa in luoghi diversi, come flash di discoteca, niente di nuovo sotto il cielo direte voi.

Ebbene, il cielo si è rotto i co****ni di spendere 70 e passa euro per minestre riscaldate oppure futili upload, giocare come in un loop sempre lo stesso game con un numero in copertina diverso, milioni di sparatutto stereotipati che fanno sorridere chi voleva la rivoluzione... e in molti continuano a esaltare giochi che non esprimono un divertimento in se stessi, ma uno dovuto al bisogno di masturbazione insito nel videogiocatore medio. Bella grafica, belle armi, è il gioco di tizio, ma ce l'ho solo io, è più lungo il mio, non scherzare, lo vuoi vedere, eccetera. Che masochisti che siamo, ridotti come larve ad accettare gli strilli dei bagarini di turno, ad amare Mario anche se porta i baffi, a chiedere a Samus di farsi l'ennesima sauna di 60 ore nella sua tuta spaziale quando lei vorrebbe solo fare all'amore con Link in versione uomo roccia: la fede può far crescere le montagne. No, non volevo questo, invece il mercato si allontana dai miei gusti e dai miei tempi, invecchio sì, e faccio fatica a capire i giovani, che non vedono lo squallore che li circonda. Scusate lo sfogo, torno a giocare. Ho appena scaricato *Gauntlet II*, deve essere una figata, spero che non sia uno sparatutto... Lacio Drom Metalmark.
**LordMatlei**

esempio alle figure di Harman Smith e Kun-Lan (e quindi alle scene che li coinvolgono), vere e proprie "entità cosmiche" che influiscono sugli eventi "materiali" piuttosto che persone in carne e ossa; oppure la roulotte che fa da abitazione al protagonista Garcian Smith, la quale può essere vista come una proiezione della personalità della stesso Garcian, un "luogo dell'io" in cui sono contenuti tutti gli strati dell'esistenza di Garcian. Appare dunque chiaro come al giocatore sia impossibile adottare un punto di vista convenzionale allo scopo di leggere il testo videoludico, espressamente concepito per distruggere (in maniera per certi versi simile a quanto già sperimentato in *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*) ogni certezza riguardante il confine tra reale e irreale, tra logica e caos.

Ma *killer7* riesce a spingersi oltre, offrendo un ricco sottotesto critico incentrato sul rapporto tra Stati Uniti e Giappone (e, più in generale, tra Occidente e Oriente, simbolizzati rispettivamente da Harman Smith e da Kun-Lan), avanzando interessanti riflessioni su vari aspetti storici, politici e culturali direttamente collegati al contesto nipponico. Più in particolare, l'opera di Suda assume una posizione per certi versi ambigua, in quanto se da un lato denuncia la pesante influenza che gli Stati Uniti hanno avuto sulla sovranità giapponese a partire dalla fine della Seconda Guerra Mondiale, con una evirazione di tipo militare e una notevole incidenza culturale, dall'altro critica pesantemente l'ideologia ultranazionalista (la stessa che gli americani hanno cercato di sradicare in favore di una rinascita democratica del Paese) che ha caratterizzato il climax imperialista nipponico degli anni trenta e del secondo conflitto mondiale. Quest'ultimo aspetto è particolarmente importante all'interno del ventaglio di tematiche affrontate da *killer7*, poiché riflette una problematica, quella del nazionalismo estremo, ancora attualissima in Giappone, incentrata sull'identità e sulla storia nazionale in particolare quella del ventesimo secolo. La "questione giapponese" è personificata, all'interno del mondo di *killer7*, dalla figura di Garcian Smith, un uomo privo di una personalità univoca e chiaramente distinguibile, in bilico tra due sistemi, quello occidentale e quello orientale (Harman Smith e Kun-Lan), e costantemente in conflitto con il passato, che sarà costretto ad affrontare per riprendere possesso della propria vita. Proprio questa tematica della lotta con il proprio passato, che Suda ha definito "kill the past", è un elemento portante di alcuni dei precedenti progetti di Grasshopper Manufacture, tra cui The Silver Case e Flower, Sun and Rain. È ironico tuttavia constatare come *killer7*, vista l'accentuata "nipponicità" che lo contraddistingue, abbia riscosso un successo di gran lunga maggiore in Europa e negli Stati Uniti di quanto non abbia fatto in patria.

In definitiva, *killer7* esalta o disgusta, non sembrano esistere posizioni più moderate; ciò nondimeno, è essenziale constatare che la creatura di Suda rappresenta, di fatto, uno dei titoli più importanti e coraggiosi della passata generazione, se non addirittura dell'intera storia videoludica.

## Shining Star

*Siamo ricettori impazziti, neurotrasmettitori, fantasmi che si nutrono di impulsi emozionali. Dovete mettervi in contatto con noi, segnalare iniziative, raccontarvi, coinvolgerci. Una rivista passiva non serve a nessuno, una rivista lontana è morta come una stella di cui vediamo solo una luce ingannevole. Gridate e vi sentiremo. Gridate e vi afferreremo, prima che cadiate.*

# Nel prossimo numero

**Game Pro** 008
in vendita il 28 dicembre

Mass Effect Engine / © 2002-2007 Bioware Corp. Tutti i diritti riservati. BioWare Corp. il marchio BioWare Corp., BioWare e il marchio Mass Effect, e Mass Effect Engine sono marchi registrati o marchi della BioWare Corp negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. 2007 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Microsoft, il logo Microsoft Game Studios, Xbox e i marchi Xbox sono marchi o marchi registrati della Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o negli altri paesi.

Jump in.
XBOX 360 LIVE

GAME PRO N°7 - MENSILE - NATALE 2007 - € 6,00

Sprea editori
ITALY
9 771971 950007
70007

Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. in L. 27.02.2004 n° 46) art.1, comma 1, DCB Milano - In caso di mancato recapito inviare al CMP di Pero (MI) per la restituzione al mittente previo pagamento resi